

# Total Annihilation

- rewelacyjny RTS w pełnej wersji

# 3CD

Ponad 200 stron!

Najlepiej sprzedający się magazyn komputerowy w Polsce

# CD-ACTION®

INDEX: 334561 ISSN: 1426-2916

Numer 01/2001 (56) Styczeń 2001

Cena 19 zł 99 gr

## Tomb Raider 5

Czy to już ostatni raz?

wywiad str. 30

10/10!

Tony Hawk's Pro Skater 2  
Escape From Monkey-Island  
Sudden Strike



Przejmij kontrolę nad Windows

Jak działa GPS

SoundBlaster Live DD5.1

To już dawne wieki istnienia CD-A :)



Klub CD-Action  
[www.klubcd.com.pl](http://www.klubcd.com.pl)



987/1426-291013



# Happy New Game!!!

**T**roch nam głupio. Dokładnie rok temu wszyscy, my mleciłyście też, podsumowaliśmy wiele i minione tysiąclecie. Powstały zestawienia, przeprowadzono analizy i nawet co leczsze głowy silly się na przepowiadanie przyszłości komputerowej na bazie posiadanej wiedzy o tym, co dzieje się teraz. Oczwiście, wszyscy dokładnie wiedzieli, że wzajem rok 1999 nie skończy się wiek, ale zamiana w dacie trzech dziewcząt na rzymskie zera była świetną okazją do robienia interesów. W tym szaleństwie była metoda: prawa rynku mają przeważać nawet nad matematyką i zdolnym rozsądkiem. I teraz co – po dwunastu miesiącach żałobu kończy się milenium!

Na szczęście nie pomieszało nas za bardzo rok temu, możemy więc z czystym sumieniem oddać w Wasze ręce numer CD Action zasługujący na miano milenijnego. Mamy w nim wymiesiane w dobrej proporcji: zestawienia, plebisaty, zapowiedzi nowości, testy aktualności, przegląd ciekawego sprzętu, propagacje prezentowe (w związku ze świętami) i, pierwszy raz w historii naszego czasopisma, 3 "cudek" z powodu dużej pełnej wersji gry. Total Annihilation to zresztą gra komputerowa doskonale podsumowująca minione stulecie. Naiępszym gatunkiem gier był w tych minionych latach i przestaje nadal RTS, a TA to przedstawiciel tego trendu przewijający zderywanie najwyższej możliwego poziomu.

Co to wszystko może oznaczać dla Czytelników CD Action? Po pierwsze oznacza dobrą zabawę na koniec tego roku, wieku i tysiąclecia. Tym razem Prawdziwi Konie jak wiadomo, kiedy coś kończy, musi nienudnie nastąpić coś nowego. Oto myśliliśmy nad tym, jak nazywać Nowe Milenium i wynieliśmy.

Wszyscy Gracze w Polsce wiedzą, że CD Action jako pierwszy magazyn w kraju dokonał pełne gry do każdego numeru czasopisma. Były to produkty bardzo różne, niektóre można by określić mianem wielkich hitów (Fallout, Fallout 2, SHOGO, G Police), inne nie były może najwyższego poziomu, ale zawsze miały w sobie COŚ. Za naszą hojność musielibyście płacić wysoką cenę. Nie chodzi tu oczywiście o pieniężne. Praceliny własnych autorytetów, narzucające się nam niestety ataki ze strony konkurencji i dystrybutatorów gier, którzy zaznacząli nam nasze rynki gier w Polsce. Z czasem okazało się, że nasza polityka jest słuszna i nie szkodzi nowym gromom, a nawet w pewnym sensie uderza w piernik. Seksi tygrys, bądź pierwszy raz w życiu zagryź w legalną grę komputerową i przekonaj się, że jest ona lepsza od hetu klonowej studiu. Mamy teraz sporo następowców. Zmieniło się tylko to, że inne czasopisma masowo rozwijają trzecioligowe gierki, podnosząc przy tym ceny o parę złotych.

Pośtanowiliśmy znowu być pierwszy. Total Annihilation otwiera serię najlepszych możliwych do dołączenia do czasopisma gier, które przygotowaliśmy dla Was na ten nadchodzący rok. Nie będziemy jeszcze ogłaszać pełnego spisu, sami przekonajcie się za miesiąc. Jeśli poczujecie się zaniedziani, to znamy, że nie ma już gier, które mogą zadziwiać Graczy. Powiem tylko jedno – z miesiąca na miesiąc będzie coraz ciekawsiej. Plany CD Action na ten Nowy Rok są bardzo proste: zamierzamy pozostać na topie.

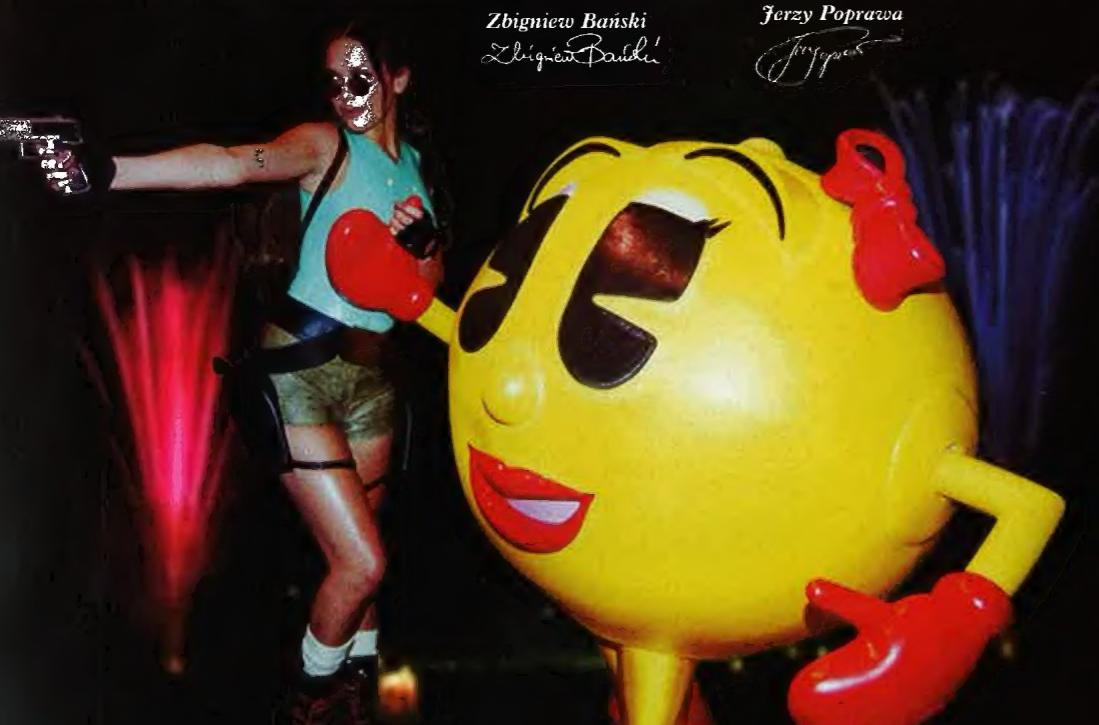
Kolejna nowość będzie akcją Action Exchange. Przygotowaliśmy się do niej od dłuższego czasu, ale operacja nareszcie rusza! 8-go stycznia zaczyna się wielkie wydarzenie! Poczytajcie sobie o tym w rubryce Kino CD Action. Premierowano już wiele, w czym rzeczą, bo właśnie otrzymały swoje pierwsze hony Action Exchange, pozostały natomiast się dowieździć lub – zostać Premierowanymi.

Na koniec sprawia raczej pyrkta. Będzie drożej, a Lord Darth Vader strikes back! Wszystko zdrożeje: prenumerata i czasopismo w kieszach. Nie jesteśmy temu winni. Wszystko przez nowy podatek VAT. Od kolejnego numeru będziemy zminiaturzować podatek VAT od płyty i od całego magazynu. Oto zasada: dekolat nam kolejne 7%. Będzie to właściwie połówka podatku od płyty i połejdziej od części papierowej. Nie mamy na to mocy. Zadajemy wątpliwości, kiedy polityka finansowa Państwa, w którym wszyscy żyjemy, zatem pocieszamy Was, że nie tylko my zdzierżemymy.

Ostatni jednak znamienni na jakiś czas. Teraz swiętujemy. Jesiemy w końcu pokoleniem wybranym! I os dał właśnie nam okazję, żeby oglądać ten świat z perspektywy dwóch różnych tysiącleci. Do zobaczenia w przyszłości pełnej niespodzianek!

Zbigniew Bański  
*Zbigniew Bański*

Jerzy Poprawa  
*Jerzy Poprawa*



e-mail: cdaction@futurenetwork.com.pl  
www.cdaction.com.pl,  
www.futurenetwork.com.pl

Numer 56  
Styczeń 2001

## REDAKCJA

51-670 Wrocław, ul. Dembowskiego 57/61  
centrala tel. (0 71) 3452438

Redaktor Naczelny Zbigniew Bański

Zast. Redaktora Naczelnego Jerzy Poprawa

Zespoły Redakcyjny Maciej Jakubski, Maciej Lewczuk, Łukasz Nowak, Aleksander Oliszewski, Marcin Serkies, Andrzej Sitkiewicz, Jacek Smoliński

Staff Wydawniczy Łukasz Bonczał, Paweł Omelka, Andrzej i Patryk Sawicki, Przemysław Ostrowski, Sławek Błysk, Andrzej Tunkiel, Krzysztof Gonciarz, Hubert Bartkiewicz, Paweł Misiałowski, Mariusz Turowski, Jan Jankowski, Maciek Kuc, Robert Hubacz, Wojciech Tarczyński,

Redaktor Techniczny Jacek Sawicki

DTP Jacek Sawicki, Grzegorz Jaszczyński, Beata Haratym, Janusz Oziem, Jakub Sielecki

Pracownicy językowi i korekta Jolanta Krasak, Katarzyna Kondrat

## WYDAWCA

Silver Shark sp. z o.o.

53-002 Wrocław, ul. Tejsza 25, tel. /fax (0 71) 3412083  
e-mail: cdaction@futurenetwork.com.pl

Dyrektor Wydawnictwa Zbigniew Bański

Biuro Olsztyński Klienta tel. (0 71) 3412083

Kierownik Biura Krzysztof Herla

Prenumerata Marek Buzek, tel. (0 71) 3437071 w. 338

Reklama Jacek Buzek

tel. (0 71) 3421841 w.104

tel. komórkowy (0) 502 206383

e-mail: reklama@futurenetwork.com.pl

Kamil Linder

tel. (0 71) 3421841 w.121

tel. komórkowy (0) 603 873963

e-mail: klinder@futurenetwork.com.pl

Italo Grönnicli

tel. komórkowy (0) 502979002

e-mail: g.rafael@futurenetwork.com.pl

Biuro reklamy w Warszawie Waldemar Poturzak

tel./fax (022) 6522637

e-mail: walek@futurenetwork.com.pl

Biuro pracujące DELI.

Public Relations, Promocja Joanna Korwin-Kijuciuk

tel. (071) 3452138 w.204

e-mail: pr@futurenetwork.com.pl

Italk Poligrafia S.A. Kielce

SILVER SHARK SP. Z O.O.

JEST CZĘŚCIĄ

THE FUTURE NETWORK PLC.

Future Network jest spółką giełdową notowaną na Londyńskiej Giełdzie (symbol: FNET).

The Future Network służy zaspakajaniu potrzeb informacyjnych ludzi, których lacią pasja. Naszym celem jest zaspakajanie tej pasji poprzez tworzenie czasopism i stron internetowych oferujących najwyższą jakość, wiarygodne informacje, różnorodne sposoby zaoszczędzania czasu i pieniędzy oraz dających przyjemność z oglądania i czytania. Ta prosta strategia pozwala stworzyć jedną z najbardziej rozwiązywających się na świecie firm wydawniczych, wydając już więcej niż 125 czasopism, ponad 45 dedykowanych czasopismom stron internetowych i osiem specjalistycznych serwisów www w siedmiu krajach.

Chairman: Chris Anderson

Chief Executive: Greg Ingham

Finance Director: Ian Linkins

Tel +44 1225 442244

www.thefuturenetwork.pl/uk

Bath London Milnau Munich New York Paris Rotterdam San Francisco Wrocław

W tym wydaniu CD-Action znajdują się teksty oraz ilustracje z miesięczników PC Format, PC Answers i PC Guide.

Wydawcze czasopisma należą do Future Network Plc, LK 2000.

Wszelkie prawa zastrzeżone.

Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub częściowo kopowane, fotokopowane, reprodukowane, tłumaczone ani zredukowane do formy elektronicznej czy też odczytywane przez maszyny bez pisemnej zgody wydawcy. Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść ogłoszeń.

Redakcja nie zwalcza materiałów nie zamówionych oraz zatrzymuje sobie prawo do redagowania i skracania tekstu. Wszelkie znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.



Nakład 200 000



## Zawartość CD

Zawartość Cover CD ..... 6

## W produkcji

Arcanum	20
Eurofighter Typhoon	12
Harpoon IV	22
Magic and Mayhem: The Art of Magic	18
Silent Hunter 2	28
Throne of Darkness	24
Zero-G Marines	26

## Za 5 dwunasta

Colin Mc Rae 2	36
Jetfighter 4	38
King Arthur's Knights	39

## RECENZJE

4x4 Evo	102
Animorphs	96
Baldur's Gate 2 PL	104
Broken Land	78
Championship Manager 00/01	90
Cultures: The Discovery Of Vinland	80
Escape from Monkey Island	62
FIFA 2001	56
Frogger 2: Swampy's Revenge	66
In Cold Blood	48
Infestation	72
Kiss Pinball	46
Longest Journey PL	79
Moon Project PL	76
Pac-man Adventures in Time	60
Panzer General III: Scorched Earth	92
Professional Bull Rider 2	88
Recon	100
Rome: the Will of Ceasar	55
Różowa Pantera	68
Sheep	94
Soldier	54
Squad Leader	70
Sudden Strike	84
Tony Hawk's Pro Skater 2	30
Zeus - Pan Olimpu	58

## Nie tylko gramy

E-mailowa newsletter	113
Fantastyczna Gildia	112
Kurs C++	120
Kurs Pascal	124
Publikujemy własną stronę WWW	114
Wyszukiwarki	114

## Multimedia

Język polski - WIEM WSZYSTKO	146
Koziolek Wynałazca	145
Magix Music & Video Maker Generation 6	140
Multimedialny kurs CorelDraw	138
Przygody Prosiączka Kwika: Tajemnice ludzkiego ciała	139
Seria edukacyjna	141

## Poradnik

GPS	171




<tbl\_r cells="2" ix="4" maxcspan="1" maxrspan="1

Przypominamy, że kolor światła oznacza:

- - gra/program w pełnej wersji;
- - gra wykorzystuje akceleratory grafiki, ale działa i bez nich;
- - gra wymaga akceleratora, by chciała działać;
- - gra nie potrzebuje akceleratora.

Dodatkowe informacje o danym demie (zasady, klawiszologia itp.) znajdują się - zwykle - w katalogu z danym demem na HDD (rozmaite pliki o nazwach readme, doc, info itp.). Podawana przez nas na łamach CDA klawiszologia to zwykle taka sciąga-minimum, która umożliwia granie, ale najczęściej nie wyczerpuje wszystkich możliwości obsługi.

## TOTAL ANNIHILATION

CaveDog/GT Interactive

Rodzaj: RTS  
Wymagania minimalne: P100, Win95/98, 16 MB RAM, Direct X, CD x2  
Wymagania sugerowane: P200, 32 MB, Win9x, CD x2  
Ocena: 9/10  
Grafika: do 1280 x 1024, 16-bitowa paleta barw  
Akcelerator: niepotrzebny  
Multiplayer: tak

### Porady:

- Jeśli ktoś z dwóch jednostek inżynierycznych buduje jakąś strukturę, możesz to przyśpieszyć, wysyłając inne takie jednostki, by... naprawiały tę wznoszoną strukturę.
- Wyślij samolot zwiadowczy, by doprowadzić do detonacji rozmieszczonej przez wroga robotów-bomb - eksplozja nie czyni samolotom żadnej szkody.
- Co cenniejsze jednostki ostatnich (opcja "guard") samolotami szturmowymi lub samobieżnymi wyrzutniami rakiet ziemia-powietrze.
- Twórz jednostki inżynieryczne i przypisuj je do grup oddziałów ("guard") - dzięki temu będą one samoczynnie naprawiać wszelkie uszkodzone oddziały w ich obrębie.
- Atakuj za pomocą dowódcy większe zgrupowania wroga oraz jego systemy defensywne.
- Wykorzystuj ukształtowanie terenu!
- Dowódca (mimo posiadanej opcji autoregeneracji) również można naprawiać!



**Uwaga.** Po włożeniu płytki do napędu CD powinna wyświetlić się na ekranie animacja. W szczególnych wypadkach MOŻE (ale nie musi) pojawić się informacja o błędzie. W takim wypadku proszę naciąć klawisz ENTER lub ESC - pojawi się właściwe okno wyboru programów. Zgłoszenie ww. problemu NIE BĘDZIE PODSTAWĄ DO REKLAMACJI. Przepraszamy.

### Kolekcja CDA nr 31

Fabuła opowiada o walce pomiędzy dwiema frakcjami galaktycznej cywilizacji. (...) Z jednej strony walczą obdarzone świadomością maszyny, z drugiej - skłonowani wojownicy i ich potężne maszyny bojowe. Miejscem walk są powierzchnie rozmaitych planet - skalistych lub pokrytych dżunglami; są i takie, gdzie akcja rozgrywa się w wyludnionych (wsłutek wcześniejszych starć) miasztach lub na wodach mórz i oceanów, w górach, na śniegu itp. (...) Ukształtowanie terenu wywiera duży wpływ na przebieg akcji. (...) Ponadto w czasie gry spodziewajcie się dodatkowych (naturalnie niemitych) niespodzianek - np. deszczu meteorów, który potrafi pięknie zdewastować bazę czy zgromadzenie naszych sił. Muzyka jest znakomita; ponad 15 utworów odtwarzanych z CD (z możliwością wyboru), zaaranżowanych jak muzyka symfoniczna, na długo pozostaje w pamięci. W czasie gry macie dostęp do 50 misji (po 25 na głowę). Misje można rozgrywać jako kampanię oraz w trybie "skirmish". Pięknie rozwiązano też tryb gry multiplayer (...). Jest on po prostu genialny - Total Annihilation to gra wręcz stworzona do takich misji i jej grywalność (składając i tak już ogromna) rośnie przy nim jeszcze bardziej, osiągając jakieś wręcz monstrualne wartości (jak dla mnie - to za grywalność daję jej bez najmniejszego nawet wahania 10/10!).

W TA występuje około 150 rodzajów uzbrojenia i struktur! Są tam m.in. różnorakie jednostki inżynieryczne, mogące oprócz budowania i naprawiania struktur - odzyskiwać metal z wraków (!!!).

Mac Abra

Polska instrukcja w najnowszym Action Plus!



Naciśnij Enter podczas gry, wpisz kod, Enter. Większość z nich działa jednak tylko w multiplayer lub skirmish mode.

- + ATM
- + DOUBLESHOT
- + ILOSE
- + IWIN
- + KILL
- + NOSHAKE
- + NOWISEE
- + RADAR
- + SING
- + SOUND3D
- po 1000 metalu and energii
- każda broń zadaje 2x więcej strat wrogowi
- przegrywasz misję
- wygrywasz misję
- aaaaaaaaa...
- ekran nie trzesie się przy wybuchach
- widzisz całą mapę
- dużo lepszy radar
- roboty śpiewają! :)
- włącza dźwięk 3D

wać poziom swobody - od biernego oczekiwania na nasze polecenia, po dość dużą niezależność, dzięki której jednostka może podejmować samodzielne akcje. Możemy też wydawać im całe sekwencje rozkazów (idź tam, zróbc to, wróć do bazy itp.) oraz maskować wybrane jednostki. Sterowanie jest rozwiązywane w przejrzysty sposób, przez co początkujący gracz może niemal z marszu pograć się w grze i nie powinien mieć problemów z obsługą. Al wroga było dla mnie kolejna miłą niespodzianką. (...)



### KOLEKCJA CDA:

Oto lista pełnych gier/programów (\*), które ukazały się dotąd na łamach CDA:

Timeshock	- 07/98
FA/18 Hornet 3.0	- 08/98
Eastern Front	- 09/98
Flying Corps	- 10/98
Alone in the Dark 3	- 11/98
GT Racing'97	- 12/98
Prisoner of Ice	- 01/99
Motor Mash	- 02/99
FX Fighter Turbo	- 03/99
Spec Ops	- 04/99
Prost GP	- 04/99
Dark Colony	- 05/99
Stonekeep	- 06/99
Wacki	- 07/99
Die Hard Trilogy	- 08/99
Fallout	- 09/99
EarthSiege 2	- 10/99

### Egooboo

(Bishop)

Wymagania: P233, 32 MB, wskazany akcelerator (Direct 3D)



Wiecie co - to jest pełna wersja takiego nietypowego RPG + akcji. Choć może raczej: arade podlane RPG? Być może gdy pisałem (cieniutko) coś o podobieństwie do najnowszego Final Fantasy (9 - nie 8!), to będzie to OGROMNA - gigantyczna :) - przesada... ale czy to moja wina, że mi się tak jakoś dziwnie wydaje podobne? W każdym razie jest troszkę zabawy. Radzę poczytać dokumentację - jest tam sporo o zasadach, klawiszologii, menu itp. W każdym razie można prowadzić 3-osobową drużynę, wcielając się w jednego z bohaterów (wedle woli) lub grać we trzech na jednym komputerze. Całość zajmuje niewiele, bo 22 MB - ale czy wielkość gry mierzy się jej objętością czy też może raczej ilością radości, którą sprawia ona graczemu? A jeśli tym drugim, to ta gra jest naprawdę spora :).

Uwaga: gra wprowadza chodzi bez akceleratora, ale gorąco NIE polecam takowego jej uruchomienia, ponieważ grafika wygląda wówczas - hm - średnio. Zresztą nawet na screenach traci sporo ze swego bajkowo-legowego uroku.

Uwaga 2: gra się dłużej depakuje i tak samo instaluje. Cóż...

### Klawiszologia

[T] lub [Y]	- atak
[G]	- wyrzuć przedmiot
[H]	- weź przedmiot
[B i N]	- przeglądanie inventory
[kursory*]	- poruszanie się
[7 i 9*]	- rotacja kamery
[+ i -*]	- zoom/unzoom

\* Na klawiaturze numerycznej. Myszka - NIE RÓB NIĄ GWAŁTOWNYCH RUCHÓW. "Wolno jedziesz, dalej dojedziesz". Kombinuj z RMB i LMB, naciskając jednocześnie klawisze [A] i [S] drugą ręką. Zresztą poczytaj dokumentację...

### MoHo

(Take 2 Interactive)

Wymagania sprzętowe: P266, 32 MB, akcelerator



Dość nietypowa gra arcade. Kierujemy postacią (jedną z dwóch), która zamiast nog ma... kulę. A co trzeba zrobić? No cóż, w 5 trybach gry różnie rzeczy... ale ogólnie trzeba zbierać power-upy i unikać wrogów. Do wyboru cała arena. Gra zajmuje ok. 75 MB i wstępnie rozpakowuje się do Tempa.

### Klawiszologia:

- [kursory] - sterowanie
- [spacja] - skok
- [X] - atak
- [Z] - obrona
- [LCtrl] - hamulec

### Settlers: Smack a Thief

(Blue Byte)

Wymagania sprzętowe: P166, 16 MB

Wiecie, co to jest? To jest coś w stylu reklamy Settlers, ale zrobionej w formie zabawnej gry, nieco w klimacie Asterixa, a z grafa a la "prawdziwe" Settlers. Krótko mówiąc - masz trzech rzymskich strażników, którzy bez przerwy zasypiają, stos sztab srebra i złota do upilnowania i sporządzających do kradzieży tego wszystkiego. Całkiem sympatyczne i tylko 4 MB - a ponadto gra startuje bezpośrednio z CD.

Uwaga: jeden mały problem. Gierka automatycznie przestawia kompa na 640 x 480, więc po wyjściu z niej trzeba sobie przywrócić poprzednią rozdzielcość.



### Magic Music Maker 2.0

- program do tworzenia muzyki

### Earth 2140 PL SE

- doskonały RTS (po polsku!)

### Motorhead

- extra samochodówka!

### Shogo: MAD

- znana gra FPP

### Actua Soccer 3

- piłka nożna (symulacja)

### Plane Crazy

- samolotowa ścieżka

### Incoming

- rozbudowana gra akcji w 3D (multishooter)

### G-Police

- akcja w 3D (FPP/TPP) + symulacja lotu

### Fallout 2

- sequel GIGAHITU RPG (też gigahit!)

### Croc: Legends...

- zabawna platformówka w 3D

### Ultim@te Race Pro

- symulator jazdy samochodem

### M.A.X. 2

- rozbudowany RTS

### MIG Alley

- symulator lotu myśliwców

### Big Race USA

- pinball

### Int. Rally Championship

- samochodówka

### Total Annihilation

- znakomity RTS

\* Spis dotyczy TYLKO wersji całkowatkowych: oprócz tego od 12/97 zamieszczone wiele innych pełnych wersji gier, niezajmujących całego CD (np. Franko, Kajko i Kokosz, BattleCruiser, AD3000, Pacific Islands, Caesar na CD 9/99, TR2, Golden Mask w 10/99, GTA 1961 i SP2WW2 w 11/99, Dink Smallwood w 12/99, Mobility w 12/00, Egoobo w tym numerze itd.). Było też WIELE pełnych wersji użytkowników.

### Pacific Warriors

(Virgin Interactive)

Wymagania sprzętowe: P133, 32 MB, akcelerator

O kurczę, byłem świecie przekonany, że to symulator myśliwca z czasów II wojny, Amerykanie kontra Japończycy, i wszyscy się zgadzają - poza jednym. To nie symulator, a gra akcji. Latamy samolocikiem i na... walamy we wrogie Zera. Weteranom powiem tylko, że jakbyście wzięli Wings of Fury i przerobili na TPP - to będzie to. Tylko trafić wrogą jest ciężej... o lądowaniu nawet nie wspomnę :). Całość zajmuje 30 MB.

**PuzzleStation**

(Ninai Games, Inc.)

Wymagania: P90, 16 MB RAM, Win9x/00/NT

Gierka logiczno-zręcznościowa (recenzja w CDA 12/00). Troszkę (ale nie za wiele) przypomina zasadami Tetris. Zajmuje 13 MB na HDD. Wbrew pozorom całkiem fajne i nieźle zrobione. Muza mi się też podobała...

Uwaga: w rozmaitych menuskach nie wpisuj swego imienia, tylko wybieraj "gracza" o "imieniu" GUEST.

## Klawiszologia

[kursory]	- sterowanie
[Ctrl]	- przekrącanie bloków
[P]	- pauza
[Esc]	- pa, pa...

**Vetrix**

(Jason Giovanelli)

Wymagania: dowolny pcet

Kolejna gra logiczna. Wyczyść planszę z kulek. Zajmuje jakieś śmieszne ilości miejsca na HDD.

**INDEKS DEM**

- Blade of Darkness
- Egoboo [pełna wersja!]
- FIFA 2001
- Funny Ball Christmas edition
- MoHo
- Pacific Warriors
- Pro Rally 2001
- PuzzleStation
- Rune
- Settlers: Smack a Thief [pełna wersja!]
- Sheep
- Sno-Cross Extreme
- Vetrix
- Warm Up
- Zeus: Master of Olympus

**The Sheep**

(Empire)

Wymagania sprzętowe: P233 MMX, 64 MB RAM, Win9x/00, wskażany akcelerator

Fajna - także wizualnie - gra nawiązująca nieco do lemmingów (tu jednak przeprowadzamy przez plansze owieczki), jak i do typowej gry arcade. Więcej o niej poczytacie w tym numerze CDA, więc tu powiem tylko, że demo po instalacji zajmuje ok. 60 MB.

## Klawiszologia

[kursory]	- sterowanie
[Alt]	- akcja (uruchom itp.)
[spacja]	- krzyk, rzucić
[Shift]	- bieg
[Tab]	- mapa

**Zeus: Master of Olympus**

(Sierra)

Wymagania sprzętowe: P166, 32 MB, Win95

Po raz kolejny wycieczka w świat greckiej mitologii - tym razem w konwencji RTS-u, sima (a la Faraon - to zresztą ci sami ludzie robili obie gierki) i Bóg wie, czego jeszcze (test bety mieliście w poprzednim numerze CDA - w tym, jak się uda, będzie rekord full versioni; a jak nie, to za miesiąc). Zresztą w dokumentacji macie BARDZO solidną porcję wiedzy o niej, o zasadach gry. Demo zajmuje 86 MB i wstępnie rozpakowuje się w Tempie; stąd na C: warto mieć minimum ponad 100 MB wolnego.

**Big Race USA - problemy?**

U niektórych z was gra się nie chce odpalić (mimo iż na innym sprzęcie działa bez problemu). Wiecie, co trzeba zrobić? Należy przegrać z płytą z katalogu DatPc wszystkie foldery od V1 do V35 oraz Zoom do katalogu DatPc w katalogu, gdzie się gra zainstalowała. Powinno pomóc (nadesłał: Krecik z Lublina).

**PROGRAMY**

**Windows Media Player 7** - bardzo przydatna i nieźle wyglądająca playerka multimedialna.

**DirectX 8.0** - biblioteki Microsoftu potrzebne do uruchomienia większości gier i programów. ZWRACAM UWAGĘ: WERSJA 8.0!!!

**PGP Freeware 6.5.8** - stynny już program do szyfrowania. Można nim zabezpieczyć pocztę elektroniczną, pliki, a nawet fragment dysku. Najlepszy z najlepszych. Freeware.

**Kryptel Lite 1.0** - proste, ale wygodne narzędzie do szyfrowania plików, integrujące się z interfejsem Windows. Freeware.

**A-Lock 5.1** - specjalne narzędzie służące do szyfrowania poczty elektronicznej. Autorzy postawili przed wszystkim na prostotę obsługi. Shareware.

**Iron Key 1.2** - bardzo szybki sposób na szyfrowanie plików. Tworzy samorozpakowujące się archiwum, zabezpieczone praktycznie niemożliwym do złamania hasłem. Freeware.

**Power Strip 2.78** - najlepsze narzędzie do podkręcania kart graficznych. Potrafi też ustawać bardzo wiele innych parametrów obrazu. Shareware.

**WcpulID** - aplikacja wyświetlająca wszelkie możliwe parametry procesora. Podstawowe narzędzie overclockerów. Freeware.

**WinAmp 2.7** - najnowsza wersja playera.

**EXTRAS**

**Bonus 1** - tradycyjnie sporo różnych ciekawostek: ikony, tapety, screen savery, śmieszne i pozytyczne programy, polskie ziny komputerowe itd., itp. Dla każdego coś milego (lubisz South Park? Zajrzyj!).

**Bonus 2** - tipsy, trainery, dodatkowe levele do różnych gier, małe, ale fajne gierki itd.

**Strategic Area** - dziś (wyjątkowo) nie w formie kącika, a jako zbiór przydatnych fanom strategii programów, patchy itd.

**Taverna RPG** - kącik fanów RPG.

**Speedzone** - kącik fanów samochodówek.

**Framzetta #5** - ponieważ nie ma na razie nowej Esensji, archiwalna Framzetta - mag poświęcony SF. Warto poczytać.

**Action Mag** - też warto poczytać. Nieformalne przedłużenie AR i CDA. Sporo fajnych i często kontrowersyjnych tekstów. Tamże stare wydania AR itp., itd.

**Pomocna dłoń** - wasze anonsy...

**C++** - coś dla fanów kursu C++.

**Pascal** - a to dla "kursantów" Pascal.

**Scena** - nowy stuffik scenowy, twórczość czytelników oraz... ale to sprawdźcie sami.

# BATTLE ISLE® THE ANDOSIA WAR

**PRAWDZIWA STRATEGIA  
W NOWYM WYDANIU.**

**99**  
DObra cena • DObra cena • DObra cena  
ZŁOTYCH

**PL**  
PROFESSIONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA  
CD PROJEKT

**Battle Isle 4: Andosia War** to najnowsza część znanej strategicznej sagi. Klasyczna idea połączona z wykonaniem na miarę XXI wieku. Czas rozpocząć działania wojenne!

- Niepowtarzalna kombinacja strategii turowej z elementami strategii czasu rzeczywistego.
- Perfekcyjnie opracowana strona graficzna, dzięki czemu drzewa, góry, budynki oraz jednostki wyglądają wyjątkowo realistycznie.
- Animowane zmiany pogody, dnia i pory roku wpływające na przebieg rozgrywki.
- Ponad 40 jednostek z możliwością ich dalszej modernizacji.
- 25 rodzajów budynków, dzięki którym zadbasz o zaplecze swojej armii.
- Badania i zastosowanie nowych technik walki oraz taktyk wojennych.
- Dwie ogromne kampanie zawierające 22 misje.



Wersja polska:  
wydawnictwo Blue Byte w Polsce  
**SPRZEDAZ WYSTAWOWA**  
**ZAMÓW JUŻ DZIŚ**  
**(0-22) 519 69 69**  
[www.virtualny.com](http://www.virtualny.com)

© 2000 Blue Byte Software GmbH. Wszelkie prawa zastrzeżone.  
Sklepy z grami polecone przez CD Projekt: Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18, Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65  
Biuro handlowe CD Projekt: Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 69.

**Coś Nowego**

• Max Payne tylko na X-Box?  
Z prawdziwą przyjemnością usłokajmy: nie będzie również z całą pewnością na PC-cie.



• Project Eden  
...tak zawsze będzie kolejne dzieło Core Design (tajemnicze Lary). Project Eden ma być - uważaj niespodzianka! - gra akcji utrzymana w perspektywie trzeciej osoby. Znacząca różnica w stosunku do serii TR jednak stanowi to, że tu kierować będą zdecydują całym teamem. Rzuć się zresztą okiem...



• Dodatek do Diablo...  
...wcześniej nienazywany. Wiemy natomiast, że jego premiera planowana jest na... pierwszą połowę roku 2001. Hm, Blizzard się nie zmienia nigdy.

• Ściąganie patchów!  
Czemu? Ano temu, że patche dla purystów językowych - latki mogą kryć coś więcej niż tylko, niewidoczne w gruncie rzeczy, poprawki do kodu. Właśnie tak jest w przypadku Panzer General III: Scorched Earth. Aktualizacja podnosząca go do wersji 1.1 niesie ze sobą... pięć nowych scenariuszy!

• Interplay idzie w górę!  
Nie tylko w notowaniach w gracz, lecz również na tabelach osiągnięć finansowych, co zostało stwierdzone, gdy ich główny księgowy, bilansując kwartał, dołączył się do 34-procentowego zwiększenia dochodów w porównaniu z analogicznym okresem w roku poprzednim. Wow!

• Góra i liczby  
Nie, nie chodzi o Alą i różnicę, jaką przegrał/wygrał wybory prezydenckie w USA. Ta krótka, lecz niosąca w sobie obietnicę obrzydliwej treści, nazwa przypisana jest nowemu (ponownie niewykwile krewawemu) FPP tworzonemu w 4DFulers. Nie to jednak jest najważniejsze. Znacznie ciekawszy jest fakt, że przy wyświetlaniu postaci wykorzystano - uważaj - nawet do 2000 wiele lokatów!

# Eurofighter Typhoon

Digital Image Design (DID), wydawcy m.in. EF 2000, F22 ADF, TAW, zniknęli na chwilę ze sceny, jednak, jak się okazuje, nie mają zamiaru dugo pozostać poza zasięgiem AWACS-ów. Pozostawili też po sobie smugę kompensacyjną prowadzącą do bazy, gdzie ostatnie loty testowe przechodzą aktualnie następca EuroFightera 2000 - Eurofighter Typhoon, projekt, którego zamierzeniem jest potępnie wstrząsnąć gatunkiem symulacji lotniczych. DID bowiem, już pod kontrolą Rage, podszedł do symulacji w sposób, który mnie osobiste wydaje się zdrowy: zrezygnował z kolejnej próby stworzenia symulatora, którego osnową jest niebyvale wiarygodny model lotu i systemów elektronicznych, słowem: sytuacji, w której bohaterem jest samolot, i potożny największy nacisk na to wszystko, co sprawia, że samoloty w ogóle się pojawią. Typhoon nie będzie więc simem w rodzaju Falcona 4.0, od którego odbiły się gremialnie ci wszyscy, którzy lubią poudawać, że latają, i nie mogą poszczęścić się licencją pilota myśliwskiego trzymaną tuż przy prawie jazdy. Czym zatem

**Gemini**

Eurofighter Typhoon w swej rzeczywistej postaci będzie myśliwcem wielozadaniowym nowej generacji, zbudowanym pospolu przez cztery europejskie państwa: Wielką Brytanię, Niemcy, Włochy, Hiszpanię. Piszę "będzie", bo nie sposób już dzisiaj zobaczyć takiego na nie-

bie: Typhoon wejdzie do służby dopiero w 2002 roku. Eurofighter Typhoon w postaci wirtualnej, natomiast, będzie czymś, co połączyc w jedno cechy rasowego, hardcorowego symulatora i zwyczajnej latającej strzelaniny. Niewykonalne? Być może, jednak jeśli zrezygnować by z przycisków niezbędnych przy obsłudze wszystkich 60 trybów pracy radarów, przearanżować kokpit, wyposażając go w większą liczbę czytel-

tawnych ostatnie zdanie, podjęli już decyzję o wpisaniu Typhona na listę oczekiwanych tylko po to, by go z rozkoszą z niej wykreślić, informując, że powyższe warunki pozostają w najlepszej zgódzie ze stanem faktycznym: pilot Typhona w rzeczywistości również dysponują tymi właśnie uproszczeniami! Warto też chyba dodać (celem ostatecznego dobicia makontentów), że generalnie, jeśli o jakości odwzorowania Eurofightera chodzi, to mamy prawo oczekwać najlepszego z możliwych: DID zdążył zjednać sobie ludzi związanych z projektem Eurofighterem i np. model lotu testowany jest przez szefa oblatywaczy prawdziwego Typhona!

Czy jednak rzeczywiście wystarcza im, a ponoc tak właśnie jest w grze, nie więcej niż 12 klawiszy i czy naprawdę



powietrzu (a co, nawiem mówiąc, sprawi, że prośby o wsparcie od jednostek наземных, w czasie gdy Typhoon przygotowywany jest do CAP-u, będą również prawdopodobne jak w Falcon 4.0).

Warto jeszcze w kilku słowach wspomnieć o stronie technicznej przedsięwzięcia: Eurofighter Typhoon napędzany będzie znany już z Wargasm silnikiem o nazwie 3Dream. Jego



Pretekst, by polegać sobie Typhonem jest tyleż prosty, co wystarczający: przewróć komunistów; Rosjanie "wyzwalają" Litwę, łotwę i Estonię, nie muszą odbywać mroźnego i, no cóż, nuanego kołowania - nie sądzę. Z drugiej strony, nietrudno zrozumieć i usprawiedliwić również i te uproszczenia: który chciałby robić grę dla 1 procenta fanów simów, którzy nie stanowią nawet 10 procent graczącej społeczności? No dobrze, wiemy już, że nie należy spodziewać się sima na miarę Jane's F/A 18 czy wspomnianego już, bo ogólnie chętnie wspomnianego, Falcona 4.0. Na jakiej arenie zatem ma konkurować z tamtymi? Przede wszystkim: dynamicznej kampanii. To, co stać się ma naszym udziałem dzięki Typhonom, to coś absolutnie niezwykłego, w czym skutki działań nie zostały zapisane gdzieś w fabule, lecz są prostym następstwem wcześniejszych działań! Novum jest również konieczność zarządzania, a co za tym idzie - dbania o towarzyszy! Tak jest: każdy z pilotów posiada odrębną charakterystykę, która podpowie nam, że posłanieasa pojedynków powietrznych w misji wsparcia z powietrza, atakujących oddziałów na zieminych stanowiskach swoiste rozmielenie z powołaniem! Nowością w tym ostatnim jest również obecność współczesnika wpływającego na pozostałe cechy: zmęczenia,

możliwości zachwycały już uprzednio: teraz, po usprawnieniu możliwości funkcji Transform & Lighting (ale nie Environmental Bump Mapping), ich zadaniem będzie przywołanie do życia wyspy z jej lodowcami, dolinkami (gejzery?) i fatalną pogodą: mgłą, burzami, niskim pułapem (trójwymiarowych) chmur...

Problem w tym, że by obsługiwać cały ten graficzny splendor, niezbędne będzie co najmniej PIII/500 z bardzo mocną kartą graficzną. A jako że ma włączyć się do walki o klienta wiosną 2001, czasu na poczynienie odpowiednich zakupów nie pozostało już wiele. I choć niektórzy już w tej chwili postawili krzyżek przy jego nazwie, twierdząc, że będzie to li tylko strzelanina z samolotami w roli głównej, ja zaczekam z wyrokiem. Coś mi się bowiem widzi, że już wkrótce DID Eurofighter Typhoon wymieniać się będzie jednym tchem z nazwami najlepszych!

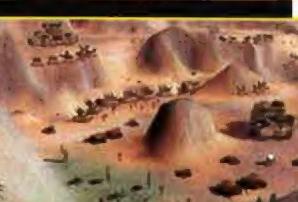
**Eurofighter Typhoon**  
**DID**

Żądnym wiedzy polecam oficjalną stronę naszego dziesięciotonowego maleństwa:  
<http://www.eurofighter.com/home/>

**Coś Nowego**

• S3 on-board - nigdy więcej!  
Tak jest, nikt już nigdy nie przeczyta tego napisu na chipiecie. Hej, to nie tak jak myślisz - firma wcale nie usunęła się w cień, jedynie zmieniła swoją nazwę, by od tej chwili zwać się SONICblue. Swoją drogą: ciekawe, co z ich haślem? SONICblue on-board?

• Nie będzie Z2!  
...będzie natomiast Z: Steel Soldiers. Powód? Jak wieś gminna niesie (nie należy za bardzo w to wierzyć), jej twórcy Bitmap Brothers, postanowili zmienić ją, gdyż, planując już część 3 serii, obawiali się konfliktu z pewnym niemieckim koncernem samochodowym, który swoją Z2 zdążył przemienić nawet do filmów z Bandem, Jamesem Bondem.



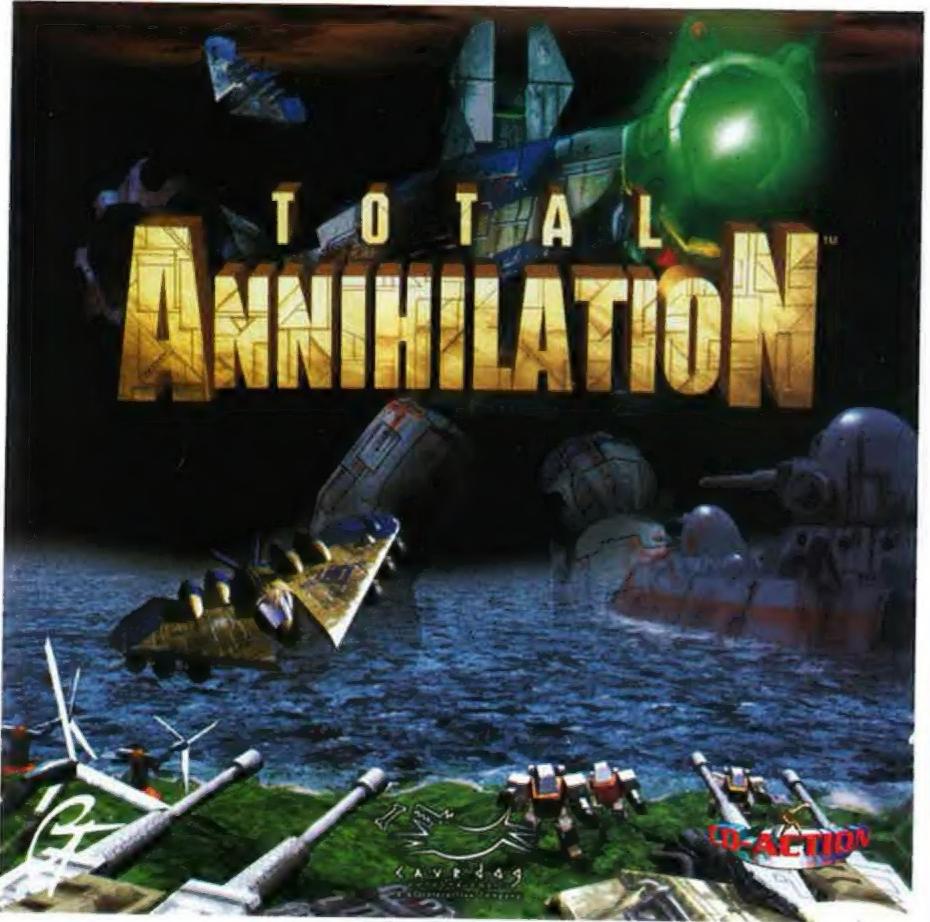
• Tycoon, tycoon...  
Kolejne dwa: Fast Food Tycoon i Ski Resort Tycoon (obydwa made by Activision) pojawiły się w sklepach. Miłośnicy tycoonów i hamburgerów - do dzieła!

• EverQuest - 300 000 graczy...  
Fakt: baza użytkowników EverQuest (EverQuest interactive, rozgrywanie w sieci Sony Online Entertainment) przekroczyła liczbę 300 000 graczy

• Deus Ex grę roku...  
W sumie to nie jest żadna niespodzianka. DX jest przecież grą ze wszelkimi wyjątkowymi nagrodami tego typu, które nie będzie w stanie polubić. Ta jednak, o której mówię, jest czymś równie wyjątkowym. Przyznano bowiem zastępstwa przez British Academy of Film and Television Arts, czyli tzw. o ponad 50-letniej historii, a ich nagroda porównywana jest do filmowego Oscara! Brawo, Ion Storm, brawo, Mr. Spectator!

• X-Isle  
Z tego co wiemy, na dniach ma pojawić się demo. Czym jest owa X-Isle? Jest jednym z najlepiej prezentujących się FPP shooterów z perspektywy pierwszej osoby. Fabuła: żołnierz





# BWP#2

## Rozwiązanie konkursu

#### **Lista nagrodzonych:**

Przypominamy, iż nagrody  
fundowała (i wyśle pocztą)  
firmy Play-it

**Dzięki za udział  
w zabawie!**



**ZABAWA NA CAŁEGO!**

**SZUKAJ W SKLEPACH**

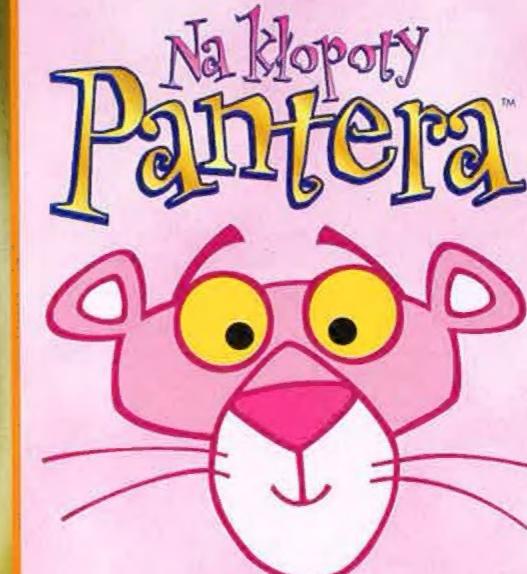
Szalone przygody zwariowanego Jima Dżdżownicy w nowej, wielowymiarowej grze platformowej dla młodszych graczy!

**W SKLEPACH W STYCZNIU**

Pamiętasz grę „Hokus Pokus Różowa Pantera”? Na pewno. Teraz przedstawiamy drugą część przygód Różowego Detektywa w grze

**SZUKAJ W SKLEPACH**

**Poznaj nowego, bohatera gier komputerowych, największego zgrywusa jakiego dotąd widziałeś!**



# W roli głownej **Cezary Pazura**

Jeżeli wydaje Ci się, że kolonie letnie to jedno z najnudniejszych miejsc na ziemi, to grubo się myliłeś! Niewinna kolonijna awantura i trzecia wojna światowa gotowa. Oczywiście przy założeniu, że koloniści nie są zwykłymi kolonistami, a w całą sprawę zamieszana jest Różowa Pantera...

Tym razem nasz różowy detektyw wpada na trop naprawdę dużej afery! Ta sprawa to nie bułka z masłem, wymaga giętkiego umysłu, zabójczego poczucia humoru i podróży po całym świecie. Rzuć więc w kąt nadęte gierki, i rozpoczęj prawdziwą jazdę bez trzymarki!

Niech żyje Różowa Pantera!



**GRY W POLSKICH WERSJACH JĘZYKOWYCH I PRZYSTĘPNYCH CENACH.**

**NIE ZAWIERAJĄ PRZEMOCY.**

**ODPOWIEDNIE RÓWNIEŻ DLA MŁODSZYCH GRACZY.**

© 1999 Impresja Produkcja. Wszelkie prawa zastrzeżone. Przedruk gry i egz. © 1995 Interplay sp. ZW. Wszelkie prawa zastrzeżone. Zarówno ją i wszelkie logo i znaki firmowe z niej pochodzące © Interplay Entertainment, Inc. Zarówno ją i znaki © Interplay Entertainment, Inc. Impresja i logo Impresji są znakami handlowymi Impresja Produkcja. WSI i logo WSJ są zastrzeżone logo Interplay sp. ZW. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wykonanie dystrybucja logo Interplay sp. ZW. Wszelkie prawa zastrzeżone. Zarówno Impresja sp. ZW. Wszelkie prawa zastrzeżone.

©1996 Wanderlust Interactive, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. Passport to Peril, Wanderlust, Intelligent Fun and Games i Wanderlust logo są znakami towarowymi Wanderlust Interactive, Inc. Kościoła Państwa i inne postacie są zastrzeżone. © 1996 United Artists. Wyprodukowane na licencji, na licencji MGM/UA, LBM, LMJ, wyprodukowane za zgodą. Wszelkie inne zastrzeżenia.

Wersja polska  
i wyłączna dystrybucja w Polsce  
**CD PROJEKT**  
[www.cdprojekt.com](http://www.cdprojekt.com)

**SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA**  
**ZAMÓW JUŻ DZIŚ**  
**(0-22) 519 69 63**  
[www.wizualny.com.pl](http://www.wizualny.com.pl)

## WIRTUALNY ŚWIAT POLECA



## BALDUR'S GATE II



Kontynuacja znakomitej gry RPG. Odwiedź ponownie świat pełen przygód, intryg i zaciękiej walki.

## COLIN McRAE RALLY 2.0



Najlepsze rajdy samochodowe na PC. W roli pilota usłyszysz samego Krzysztofa Hołowczyca!

## ZŁOTE EDYCJE



ZŁOTA EDYCJA  
ROLLERCOASTER TYCOON

99 PL



THE SETTLERS III  
ZŁOTA EDYCJA (2 CD)  
W „Złotej Edycji” gry znajdziesz pełną wersję Settlers III: Nowe Miasto, The Settlers III: Misja Amazonka oraz mousepad



ZŁOTA EDYCJA  
BALDUR'S GATE

PLAN ESCAPE TORMENT  
ZŁOTA EDYCJA (4 CD)  
W „Złotej Edycji” gry znajdziesz pełną wersję Torment, mousepad.

99 PL

## NASZA OFERTA



## JUŻ DZIŚ ZAMÓW BEZPŁATNY KATALOG

Zadzwoń i zamów bezpłatny kolorowy, katalog z pełną ofertą obejmującą gry na płytach CD, akcesoria komputerowe, gry karciane, książki o tematyce fantasy, filmy na DVD. Znajdziesz w nim pełną informację o produktach, kuponów rabatowych oraz mega-konkursy!

## CO ZYKUJESZ KUPUJĄC U NAS

- Stale, zyczalowane koszty wysyłki w wysokości 5 zł.
- Do każdego zamówienia dodajemy kolorowy katalog z naszą pełną ofertą.
- Program otrzymujesz najpóźniej w 3-7 dni (roboczych) od złożenia zamówienia.
- Placisz przy odbiorze przesyłki.
- Możliwość dostawy w ciągu 48 h. (za dodatkową opłatą)
- Masz pewność, że dzięki profesjonalnemu opakowaniu zawartość paczki jest maksymalnie zabezpieczona,
- Ceny zawierają podatek VAT.

## KARCIAKI



## CENTRUM SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ

# wirtualny świat

adres

ul. Jagiellońska 74, budynek E, 03-301 Warszawa

e-mail: [wirtualny@wirtualny.com](mailto:wirtualny@wirtualny.com)

PRACUJEMY: PONIEDZIAŁEK - PIATEK W GODZINACH 8:00 - 18:00



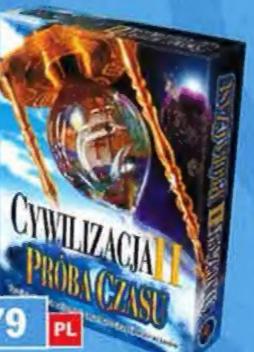
Tel. (0-22) 519 69 69,  
fax : 519 69 70, [www.wirtualny.com](http://www.wirtualny.com)

## ZAMÓW PRZED PREMIERĄ

Zanim zamówisz przed premierą koniecznie przeczytaj W tej rubryce są prezentowane gry których premiera odbędzie się za kilka tygodni lub miesięcy, jednak już dziś będziesz mógł złożyć na nie zamówienie. Co zyskasz? Zyskasz pewność, że otrzymasz oryginalną grę jako jeden z pierwszych w naszym kraju. Aby wynagrodzić Ci czekanie razem z grą otrzymasz super upominek w zależności od gry będącej pełnej wersje gier, koszulki, płyty demo lub inne gadżety związane z grami. UWAGA, Upominki otrzymują tylko osoby które zamówią grę przed jej polską premierą.

## CYWILIZACJA II: PRÓBA CZASU PL

Cywilizacja 2 Próba Czasu to kontynuacja tej serii i tak naprawdę aż trzy gry w jednej! Pierwsza to Cywilizacja 2 Próba Czasu, klasyczna gra strategiczna, druga to Wszechświat Lalande 21185, której akcja rozgrywa się w kosmosie na odległych planetach, trzecia to Świat Midgardu, czyli miasta w chmurach, głęboko pod powierzchnią lądu lub w podwodnej otchłani.



PREMERA: STYCZEŃ 2001

## WORMS WORLD PARTY PL

Worms World Party to kolejna część jednej z najpopularniejszych gier zręcznostrategicznych. Poprowadź oddziały robaków do zwycięstwa lub zagraj z kolegą przez internet. Gra oferuje kilkanaście misji i kilkadziesiąt rodzajów broni.



PREMERA: LUTY 2001

ZAMAWIAJĄC PRZED PREMIERĄ JEDNĄ Z GIER: CYWILIZACJA II PRÓBA CZASU LUB WORMS WORLD PARTY OTRZYMASZ GRĘ HOPKINS FBI GRATIS!!!

GRATIS

## THE SETTLERS IV PL



GRATIS

Kolejna część znakomitej sagi o małych osadnikach. Tym razem do wyboru będziemy mieli 4 rasy: Rzymian, Wikingów, Majów i tajemniczą „Ciemną Rasę”. Całość osadzona we wspaniale wyrenderowanym świecie z mnóstwem nowych elementów.

ZAMAWIAJĄC PRZED PREMIERĄ GRĘ THE SETTLERS IV OTRZYMASZ GRĘ SAGA: GNIEW WIKINGÓW GRATIS!!!

## NAJLEPSZE ZAKUPY W INTERNECIE!

**www.wirtualny.com**

W naszym sklepie znajdziesz wszystko, co potrzebne prawdziwemu entuzjaście komputerów, internetu i fantasy. Na naszym serwerze znajdziesz m.in. gry komputerowe, gry karciane, książki, filmy DVD, figurki, akcesoria komputerowe. Wszystko to po najniższych cenach w kraju. Sprawdź sam. Na naszej stronie znajduje się również serwis z aktualnymi informacjami z rynku gier komputerowych.

Odwiedź nasz sklep internetowy i weź udział w konkursach, skorzystaj z promocji i zrób najlepsze zakupy w swoim życiu. W naszym sklepie czekają na Ciebie najniższe ceny, aukcje i darmowe dema.



**Coś Nowego**

na obcej planecie. Sposób jej serwowania: tak, by gracz przestał odróżniać to, co dzieje się naprawdę, od tego, co znajduje się na monitorze. Tworząc ją w oparciu o niesamowity CRY-ENGINE Crytek nie ukrywa wprawdzie, że najlepiej dla graczy by było, gdyby dysponowali dwoma GeForce 2 (Ultra), ale... jest na popatrzec.



- Bye, Eidos!**  
Powiedział szef sprzedaży Charles Cornwall opuszczając swoje biuro. Powód? Czas, by zrobić coś innego - dodał.

- Moonshine Runners**  
Rosyjscy twórcy w natarciu. Kolejny produkt "zdjęty w SSSR" (twórców Hard Truck 2, czyli "po hamerykański" Rig & Roll) to rzeczywiście wyściły samochodowe w kreskówkowym stylu! Warto zapamiętać, zwłaszcza gdy młodsze rodzeństwo zaczyna siegać klawiatury...



- Red Alert 2 - pierwszy milion!**  
Westwood i EA mają powody do dumy: już po pierwszym tygodniu sprzedaży Red Alert 2 jego twórcy doczynili się ponad miliona klientów! Co więcej: wygląda na to, że to dopiero początek wielkiego lisenia: biorąc pod uwagę, że cała se-



nia CSC to ponad 13,5 miliona zadowolonych klientów, należy spodziewać się kolejnych "oczek".

- Horizons na horyzoncie!**  
Wreszcie! Wreszcie Artifact Entertainment udało się przekonać wydawców, że warto zainwestować w tego niemal ukończonego już

# Magic and Mayhem: The Art of Magic



Pamiętacie jeszcze grę stworzoną przez autorów sławnego X-Com, programistów Mythos Games, a zatytułowaną *Magic & Mayhem?* Jeśli nie, to nie plujcie sobie w brodę. Mimo teoretycznie sporą potencjału gra ta nie potrafiła przebić się na listy bestsellerów. Wydawca *Magic & Mayhem*, firma Bethesda, postanowiła jednak zaryzykować i wypuścić sequel M&M pod tytułem *The Art Of Magic*. Tym razem Bethesda zrezygnowała z usług Mythos Games i zleciła robotę chłopakom z mało znanej grupy developerńskiej Charybdis.

Ulver

N a marginesie zaznaczyć, iż oficjalna wersja brzmi, że programiści Mythos Games są zbyt zapracowani przy Dreamland Chronicles: Freedom Ridge (to może być sequel X-Com). Zostawmy jednak przepychanki, jakie mają miejsce w firmie Bethesda, i zajmijmy się *The Art of Magic*. Czy to takie ważne, kto robi te gry? *The Art of Magic* należy do bardzo ostatnio modnego gatunku Quest-Based Role-Playing Strategy. Główną atrakcją *The Art of Magic* będzie kampania, w której gracz wcieli się w młodego adepta czarodziejskiej sztuki, o imieniu



aurax.

Scenarzyści w tym przypadku posunęli się do pewnych innowacji i w rezultacie tej zagrywki Aurax ani nie mści się za doznanie krzywdy w postaci zamordowania rodziców/dziadków/psa/chomika/rybki (niepotrzebne skreślić), ani też nie poszukuje porwanej przez wrogów narzeczonej (nie będzie seksu? to co to za gry...).

Sprawa jest poważniejsza - zły czarodziej porwał jego siostrę! Jak on mógł?! Z niewiadomych побudek (przynajmniej dla mnie, bo ja swojej siostrze to bym herbaty nawet nie zrobił!) dzielny Aurax wyrusza na poszukiwanie siostry. Musi przebyć siedem światów najeżonych niebezpieczeństwami, a co za tym idzie - różnorakimi przygodami. Oczywiście sam nie pokona złego, a zatem towarzyszyć mu będzie drużyna wspierająca go w poszczególnych questach. Liczba towarzyszy Auraxa nie będzie

jednak stała ani też ograniczona. Aurax jest przecież czarodziejem i będzie mógł w dowolnym momencie przywoływać przeróżne postacie, jak chociażby gigantyczne pajaki czy szkielety lub smoki. Zależy to tylko od ilości many, jaką posiada nasz dzienny czarodziejek. W różnych częściach mapy znajdują się miejsca, w których Aurax może odzyskiwać utraconą manę. Kontrola nad przywołanymi stworami odbywa się tak samo jak we wszystkich RTS-ach, czyli nie powiniemy mieć z tym kłopotu. Aurax potrafi również rzucać dość skuteczne i efektowne czary ofensywne oraz w razie potrzeby bronić się defensywnymi. Kule ogniste spalają przeciwników, tornado porywa ich w przestrzeni itd. W sumie Aurax potrafi walczyć sześćdziesięcioma czarami.

Być może oryginalność *The Art of Magic* nie grzeszy, ale graficy Charybdis znają swój fach. Środowisko 3D prezentuje się nad wyraz słusznie. Wszystkie postacie są renderowane, w pełni trójwymiarowe i wyglądają realistycznie, od razu można poznać, że ten nie najlepiej wyglądający facet to zombie, a ten niski koło niego to krasnolud. Kunszt graficzny pokazali także przy robieniu efektów specjalnych, takich jak np. czary. Za Fireballiem ciągnie się imponujący ognisty ogon, a sam wybuch też jest niczego sobie. Praca kamer jest identyczna jak we wspaniałym *Myth*. Gracz ma nad nią pełną kontrolę, może ustawać kąt, robić zbliżenia itd.

Według planów wydawniczych *The Art of Magic* ma się ukazać w sklepach w marcu 2001 roku, czyli już za niecały kwartał. Może nie będzie to wielki hitem, ale z pewnością gra, w którą warto zagrać. Ładna grafika, prosty interfejs i dobrze zapowiadająca się grywalność to - jak mi się wydaje - ostatecznie dużo, aby sięgnąć po *The Art of Magic*. □

**Magic and Mayhem:  
The Art of Magic**  
Bethesda Softworks

# JUŻ W SPRZEDAŻY!

**The Longest Journey**  
Najdłuższa Podróż

W roli April Ryan  
Edyta Olszówka

**4 CD**

PROFESSIONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA

PL

**99**  
ZŁOTYCH

**CD Action**  
**10/10**

**CLICK!**  
**5/6**

**Gry Komputerowe**  
**85%**

**Magazyn IO**  
**88/100**

**Reset**  
**9,5/10**

**Valhalla**  
**9/10**

**SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA**  
ZAMÓW JUŻ DZIŚ  
(0-22) 519 69 69  
www.wirtualny.com

Wersja polska i  
wyłączna dystrybucja w Polsce

**CD PROJEKT**  
www.cdprojekt.com

Sklepy z grami polecone przez CD Projekt: Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65; Biuro handlowe CD Projekt: Warszawa, ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00

© 2000 FUNCOM. Wszelkie prawa zastrzeżone. The Longest Journey jest znakiem handlowym FUNCOM.

## Coś Nowego

role-playa. Pierwsze efekty zatrzyku finansowego już widać: chłopaki z Artefaktu przyjęli kilku nowych pracowników, rzucili też w Sieć parę nowych screenów, concept-artów itd. Jedynie z nich - poniżej:



### • Co z Conquest: Frontier Wars?

Parę dni temu świat obiegła wiadomość, jakoby Microsoft skasował bezpowrotnie - światnie zapowiadając się i wyczekiwany już przez wielbiciele triójwymiarowych RTS-ów rozgrywanych w kosmosie (coś à la Homeworld) - Conquest: Frontier Wars (made by Digital Anvil). Smaczku sprawie dodał fakt, że gra od planowanego ukroczenia dzieli zaledwie miesiąc! Informujemy jednak, że Ms i DA doszły do umowy, na mocy której to ostatnie może szukać sobie nowego wydawcy. Biorąc pod uwagę, jak się prezentuje Conquest - nie powinno być to trudne...

### • TechnoMage: Return of Eternity

Aperitif w postaci screenu z tego zbliżającego się "action RPG", tworzonego wśród Słoneczników, tj. przez Sunflowers.



### • Mission Humanity

Eon Digital Entertainment ogłosiło światu tytuł swego nowego dziecka - strategii czasu rzeczywistego, w której po raz pierwszy przedstawimy się Paskudnym Obcym (tm) - Mission Humanity. Różnica jest taka, że nie będziemy próbować ratować Ziemi, tylko samych siebie! A jak inaczej ratować siebie, jeśli nie uciekając gdzieś, gdzie PO nigdy nie dotra?

# ARCANUM

OF STEAMWORKS & MAGICK OBSCURA

Jakiś czas temu rynek gier wstrząsnął jeden doskonały tytuł. Był nim FALLOUT - gra RPG, której fabuła została osadzona w mrocznym świecie postnuklearnej rzeczywistości. Wspaniały klimat, scenariusz oraz bardzo przyjemna mechanika gry - to cechy, które sprawiają, że tytuł pozostaje niezapomniany przez wiele lat. Później pojawiła się część druga, która była niejako uzupełnieniem pierwowzoru.

### Dori

Nie oznaczało to jednak, iż straciła ona to, co posiadała pierwowzór; wręcz przeciwnie - miała jeszcze ciekawszy i bardziej rozbudowany scenariusz. Po FALLOUT 2 wszyscy poczcieli zastanawiać się nad tym, czy pojawi się część trzecia. Po jakimś czasie zakrążyły pierwsze plotki oraz wątpliwości. Część ludzi pracujących przy projektach obu gier odeszła z BLACK ISLE STUDIOS i założyły własną, niezależną grupę TROIKA GAMES. Rzekomo powodem tego rozłamu miała być różnica zdania co do najnowszego



projektu. Jednak programiści nie zawiedli swoich fanów i - choć już jako nowa grupa - stworzyli grę o wdzięcznej nazwie ARCANUM.

Nie jest to jednak kontynuacja żadnej z dwóch części FALLOUT-a. Nie



Wiecie już więc, że w ARCANUM spotkanie zakończone w zbroju rycerza, który z kabury dobędzie pistoletu, jest na porządku dziennym. Kim jednak możemy grać w tym ciekawym świecie? System tworzenia postaci został w znacznej mierze rozbudowany w stosunku do FALLOUT-a. Dodano wiele nowych umiejętności oraz cech opisujących naszego bohatera. Przy jego

tworzeniu stajemy również przed trudną decyzją, czy będącym posługując się magią, czy też korzystali z umiejętności technicznych. Wybór ten jest istotny, gdyż świat Areth to pole nieustającej rywalizacji pomiędzy magami i inżynierami.

Skoro już o tym mowa, to muszę powiedzieć, że nasz bohater może stać się niejako mediatorem dla obydwu stron konfliktu. Zanim jednak do tego dojdzie, pojawią się przed nami liczne problemy i questy, które będziemy mogli rozwiązać na wiele różnych sposobów. Nie jest to zabieg zastosowany tylko i wyłącznie po to, by podniósł atrakcyjność gry. Drugim ważnym czynnikiem jest tu duża różnorodność postaci. Postacie parające się magią będą mogły, by doprowadzić quest ku pozytywnemu zakoń-



będzie się nam ukryć, ale również więcej uknieć nam przed oczyma. Po zmroku zmniejszą się nasze szanse trafienia do celu, ale za to łatwiej będzie nam coś komuś wykraść. Myszę, że wprowadzi to wiele realizmu do rozgrywki i oczywiście trochę ją utrudni.

Świat w ARCANUM przedstawiono w rzucie izometrycznym, w którym brak miejsca na efekty trójwymiarowe. Wszelkie postacie i potwory przygotowano do olbrzymią starannością, pamiętając o tym, by były oryginalne i ciekawe. Ogromny zestaw przedmiotów, których przyjdzie nam używać podczas rozgrywki, został dodatkowo opisany. Będziemy więc mogli poznawać każdy, nawet najbardziej wymyślny przedmiot oraz dowiedzieć się, jakiemu celowi może posłużyć.



czeniu, użyć jednego z osiemdziesięciu czarów, które zgrupowane zostały w szesnastu kategoriach. Natomiast zwolennicy techniki mają do dyspozycji swoje umiejętności, ujęte w 56 stopniach technologicznych w obrębie ośmiościu dyscyplin. Jak widzieć, jest w czym wybierać!

Natomiast jeżeli chodzi o oprawę graficzną, to jest ona utrzymana w mrocznym



klimacie, podobnym do znanego nam z obydwu części FALLOUT-a. Wprowadzono jednak wiele nowości i udoskonalenia. Najciekawszą zmianą jest chyba zastosowanie dynamicznych efektów świetlnych, dzięki którym zaobserwujemy cyklicznie zmieniające się pory dnia - im później, tym bardziej wydłużają się cienie, aż w końcu nastaje noc. W dużym stopniu maleje również pole naszego widzenia. W nocy łatwiej



Na koniec muszę dodać, że tym razem programiści postarali się, by wszystko było w jak najlepszym porządku. Nie zapomnieli tym razem o możliwościach rozgrywek wieloosobowych. Przygotowali dla nich opcję multiplayer, tak by tajemnice Areth mogły wspólnie (w jednej drużynie) poznawać do ośmiu osób.

Zapowiadają się więc wspaniałe gry RPG, w której najistotniejszy będzie scenariusz i nastroj towarzyszący po czyniamy graczy. Jakie naprawdę okaże się ARCANUM, już niedługo się przekonamy.

**Arcanum**  
Troika Games/Sierra

## Coś Nowego

W grze 20 planet do skanalizowania (kada z nich to sfera, nie ma więc bezpiecznych zakątków), 6 rodzajów zasobów, ponad 100 typów jednostek... Miliony RTS-ów mogą już zacząć czekać.

### • Przeprowadzki, przeprowadzki...

Tym razem, tym - który zmuszony był wygarnąć zawartość szafki i opuścić wygodny fotel prezesa - był współwirujący Bullfrog, Les Edgar. Nie oznacza to jednak, że został on na przymiotowym łodzie, skąd znów, tacy ludzie nie giną - natychmiast zaczął podpisywać listę pracowników Creative Labs.

### • FurGate

To kolejny kosmiczny RTS we wszystkich 3 wymiarach przestrzeni. Ten tworzony jest przez Micros i prezentuje się... wstrząsająco!



### • Fallout Tactics

- pierwszy kwartał 2001

### • WD czy Seagate?

Informowaliśmy o tym, że dostawca dysków twardych do Xboxów jest Western Digital. Tymczasem rozeszła się wieść, że w Xboxach znajdują się dyski Seagate! Czyżby tarcia, niekonicznie talerzy o szczepek?

### • Giants: Citizen Kabuto

Gigantyczny Obywatel Kabuto nie gościł już u nas od dawna. Nadrabamy zaległości prezentując kolejny screen z tej zbliżającej się wielkim krokami zręcznościówki 3D, krążonej pośpiesznie przez twórców MDK, Planet Moon Studios.



### • Ziemia & Dalej

Jak wieść niesie, również i Westwood Studios (jeśli ktoś zapyta, kto to, nie wytrzymam) postanowiło dołączyć do grupy tworzących MMORPG-i (Massive Multiplayer-Only Role-Playing Game). Ich propozycja nosi (jakoby) nazwę Earth & Beyond (taką domię zarejestrowano i pozwala na przezywanie przygód...

## Coś Nowego

na Ziemi i poza nią. Najciekawsze jednak zdecydowanie na koniec: otóż obserwy gry to 200 planet, a gra tworząca już od lat... planet!

### • Series Sam

Ten tytuł naprawdę warto zapamiętać: Wszystko wskazuje bowiem na to, że nazwa jego twórców - Croteam - już wkrótce wymieni się będzie jednym z nich obok id czy Epic...



### • Innowa - jeszcze wie...

Z żalem informuję, że Interplay przesunęło daty premiery na luty 2001 roku. Godziamy! P.

# Harpoon IV

**Co to jest Harpoon, powinien wiedzieć każdy szanujący się strateg. Tychie ucieczy pewnie fakt powstawania czwartej części tej stawnej serii.**

### Kominek

**D**eveloperem jest firma Ultimaton, zatrudniona do projektu po zwolnieniu pochodzącej drużyny. Ofcorz nic rewolucyjnego się nie stanie - Harpoon IV to wciąż symulacja dowodzenia nowoczesną marynarką wojenną podczas domniemanego konfliktu wschód-zachód. Zmiana na stanowiu

sliwce), a także helikoptery w liczbie 250. Każdy z nich będzie nadat opisany w bazie danych, zawierającej ich opis, rysunki, zdjęcia, a także filmy (sic!).

A rozgrywać tę batalię przyjdzie nam w rejonie północnej Europy. Mapa ma być bardzo szczegółowa, wykonana na podstawie zdjęć satelitarnych. Warunki, w jakich przyjdzie się nam zmierzyć z zadaniem, będą generowane losowo. Dzięki temu ponowne przechodzenie poszczególnych scenariuszy może wymagać krańcowo różnych działań.

Warto dodać jeszcze, że w grze wystąpi 14 nacji - USA, ZSRR (Rosja), Anglia, Kanada, Francja, Niemcy, Holandia, Norwegia, Szwecja, Belgia, Hiszpania, Finlandia, Dania i Polska.

Co do grafiki, to mamy do czynienia z taką rewolucją. Idąc z duchem czasu, do Harpoona dodano widok 3D z wykorzystaniem najnowszych efektów! Widok ten będzie w pełni

interaktywny, czyli będzie można z jego poziomu wydawać jednostkom rozkazy. Naturalnie nie zniknie widok taktyczny - możecie go podziwiać na większości screenów. Przyjemną nowinką jest możliwość selektywnego dobierania informacji, które mają być wyświetlane. Czyli tylko od naszego kaprysu zależy, czy będziemy widzieć chmurę czy też nie. To samo ze szczegółowymi teksturami terenu, danymi o jednostkach itd. Są nawet plotki o obsłudze kart dwumonitorowych - t.j. na jednym jest widok 3D, a na drugim mapa taktyczna! Jak dla mnie, rewelacja, jednak by się tym cieszyć, trzeba mieć np. Matrox G400 DualHead, a ten do kart ta-

nich nie należy :)

Co do interfejsu, to twórcy zarzekają się, iż będzie intuicyjny, a jednocześnie oferując wiele funkcji, i, sądząc po screenach, taki jest. O muzyce nie wiadomo praktycznie nic, poza tym, że będzie. Marzę mi się marsze wojskowe zapisane w formacie CDAudio... Natomiast multiplayer będzie możliwy jedynie przez sieć lokalną (protokoły IPX/SPX lub TCP/IP) lub Internet. Grać może maksymalnie osiem graczy w trybie cooperative lub head-to-head. Bardzo dobrą informacją jest wsparcie dla komunikacji głosowej w multiku! Jak dla mnie, jest to rzecz co najmniej intrigująca - można usłyszeć jęki kumpla brającego w niewoli :). Chociaż przy naszych łączach... Ale spok - będzie również standardowa możliwość rozmowy "tekstowej".

I to tyle - na ten smakowity kąsek serwowany przez Strategic Simulations Inc. będziemy czekać do wiosny roku 2001 - o ile coś się nie zmieni... ☐

## Harpoon IV

SSI

**Intel vs. AMD**  
Pentium IV 1,5 GHz już w sprzedaży. Co więcej Intel odgrało się, że już w trzecim kwartale 2001 kiedyś z Pentium 4 przekroczy barierę 2 GHz. Co na to AMD?

**• AMD vs. Intel?**  
A AMD opóźniała premierę Athlona 1,5 GHz, pojawi się on połowy 2001 roku... hm.

**• Za OneSoft:**  
"Gazeta Prawna" domniela, że jeden z wypowiedzi skarbowych małały podatek na firmę posługującą się bezpłatnym oprogramowaniem. Według urzędu, podatek otrzymał bezpłatne świadczenie, które wykorzystuje do prowadzenia działalności gospodarczej, co podlega opodatkowaniu. Urząd wyciągnął serwery finansowe na poziomie Windows NT Server, a oprogramowanie StarOffice jak Microsoft Office. Pełnotraktowanie bez komentowania.

**• Game of Death**  
ITP i akcja to, jak się okazało, naturnie obecnie bardzo modne. Kolejnym i, nie ukrywam, mocno obrzydliwym projektem tego typu jest tworzona w biurach Burns Entertainment Software Game of Death. Jej premiera to wstępnie dopiero czwarty kwartał 2001, jednak warto

Harpoon IV ma zawierać minimum 3 kampanie, z tego jedna jest napisana przez samego Larry'ego Bonda (kampania "High Tide"). Do tego dochodzą pojedyncze scenariusze w liczbie około 40 (w tej chwili). Nie będzie żadnych problemów z tworzeniem własnych scenariuszy - Harpoon IV będzie posiadał wyciśnięty edytor. Miąższ rzeczą jest fakt, że baza danych jednostek jest zbudowana w otwartej architekturze. Co to daje - można bez skrepowania dodać czy przerabiać dowolne jednostki. Leniwi mogą pozostać przy tych już istniejących - a będą to okrągły nawodne, podwodne, samoloty (bombowce, samoloty zwiewadzocze, my-

sku develope, park ma za założenie tchnięcie w cyber Harpoon nowych idei przy jednoczesnym wyciągnięciu z poprzednich części tego, co najlepsze. Na razie jednak gra jest, gle w produkcji, więc przyjrzymy się temu, co już jest pewne.

Harpoon IV ma zawierać minimum 3 kampanie, z tego jedna jest napisana przez samego Larry'ego Bonda (kampania "High Tide"). Do tego dochodzą pojedyncze scenariusze w liczbie około 40 (w tej chwili). Nie będzie żadnych problemów z tworzeniem własnych scenariuszy - Harpoon IV będzie posiadał wyciśnięty edytor. Miąższ rzeczą jest fakt, że baza danych jednostek jest zbudowana w otwartej architekturze. Co to daje - można bez skrepowania dodać czy przerabiać dowolne jednostki. Leniwi mogą pozostać przy tych już istniejących - a będą to okrągły nawodne, podwodne, samoloty (bombowce, samoloty zwiewadzocze, my-

[www.timsoft.pl](http://www.timsoft.pl)

# WWW.timsoft.pl

SKLEP INTERNETOWY Z GRAMI I NIE TYLKO...

Sklep internetowy TimSoft - Program Microsoft Internet Explorer dostępujący przez IDG.pl

Arama 461858

**SKLEP KOMPUTEROWY C**

Witamy w Internetowym Sklepie TimSoft! Prezent do każdego zamówienia. [SPRAWDZ !!!](#)

Civilizacja 2:Próba Czasu PL 2000-12-01 07:30:09

Chyba nikomu nie muszą przypominać produktów ze słynnej serii "Civilization" wyjątkowej, przed Sidem Mierzą. Jak marzeń dowiedział się z zapowiedzią, panowie z Micropros przygotowali dla nas całe pudelko niespodzianek. Już sugestyczne hełmo widniejące na oryginalnym pudelku "3 games in 1" deje wiele do myślenia.

Cena 77,00 zł  
Zamawiam  
Zobacz opis  
W sprzedazy od 2000-01-19

Silent Hunter II 2000 12-01 07:30:07

Silent Hunter II - symulator okrętu podwodnego, kolejna część serii zapoczątkowanej przez słynnego Silent Hunter, odwzorowująca niezwykle dokładną dramatyczną losy bitwy o Atlantyk. Bitwy rozegrane między niemieckimi U-bootami, a brytyjskimi i amerykańskimi okrętami uczestniczącymi w konwojach z pomocą dla wojsk walczących w Europie.

Współpraca z TimSoft

GRY PC-CD ROM Najbliższe premiery i zwijawienia

Premiery

1. Baldrus Gate: Złota Edycja PL 01.12.2000

2. Baldrus Gate 2 PL 01.12.2000

3. Zeus: Pan Olimpu 01.12.2000

4. Baldrus Gate: Złota Edycja PL 01.12.2000

5. Rume 04.12.2000

6. TT Komiks-Lucky Luke PL 04.12.2000

7. Resident Evil 3 04.12.2000

8. Panzer General II 04.12.2000

9. Quest for Glory V: Dragon Fire 05.12.2000

10. Shadow Watch 05.12.2000

11. Najciekawszy z TimSoft

12. Baldur's Gate 2 PL 05.12.2000

13. Silent Hunter II 05.12.2000

14. Myśliwcy 05.12.2000

15. Schism PL 05.12.2000

16. Schism: Averga DVD 05.12.2000

17. Myśliwcy Rally 05.12.2000

18. Settlers 3 Edycja PL 05.12.2000

19. Settlers 3: Złota Edycja PL 05.12.2000

20. Tomb Raider 3 Lost Artifacts 05.12.2000

21. Tomb Raider 3: Lost Artifacts 05.12.2000

22. Tomb Raider 3: Lost Artifacts 05.12.2000

23. Tomb Raider 3: Lost Artifacts 05.12.2000

24. Tomb Raider 3: Lost Artifacts 05.12.2000

25. Tomb Raider 3: Lost Artifacts 05.12.2000

26. Tomb Raider 3: Lost Artifacts 05.12.2000

27. Tomb Raider 3: Lost Artifacts 05.12.2000

28. Tomb Raider 3: Lost Artifacts 05.12.2000

29. Tomb Raider 3: Lost Artifacts 05.12.2000

30. Tomb Raider 3: Lost Artifacts 05.12.2000

31. Tomb Raider 3: Lost Artifacts 05.12.2000

32. Tomb Raider 3: Lost Artifacts 05.12.2000

33. Tomb Raider 3: Lost Artifacts 05.12.2000

34. Tomb Raider 3: Lost Artifacts 05.12.2000

35. Tomb Raider 3: Lost Artifacts 05.12.2000

36. Tomb Raider 3: Lost Artifacts 05.12.2000

37. Tomb Raider 3: Lost Artifacts 05.12.2000

38. Tomb Raider 3: Lost Artifacts 05.12.2000

39. Tomb Raider 3: Lost Artifacts 05.12.2000

40. Tomb Raider 3: Lost Artifacts 05.12.2000

41. Tomb Raider 3: Lost Artifacts 05.12.2000

42. Tomb Raider 3: Lost Artifacts 05.12.2000

43. Tomb Raider 3: Lost Artifacts 05.12.2000

44. Tomb Raider 3: Lost Artifacts 05.12.2000

45. Tomb Raider 3: Lost Artifacts 05.12.2000

46. Tomb Raider 3: Lost Artifacts 05.12.2000

47. Tomb Raider 3: Lost Artifacts 05.12.2000

48. Tomb Raider 3: Lost Artifacts 05.12.2000

49. Tomb Raider 3: Lost Artifacts 05.12.2000

50. Tomb Raider 3: Lost Artifacts 05.12.2000

51. Tomb Raider 3: Lost Artifacts 05.12.2000

52. Tomb Raider 3: Lost Artifacts 05.12.2000

53. Tomb Raider 3: Lost Artifacts 05.12.2000

54. Tomb Raider 3: Lost Artifacts 05.12.2000

55. Tomb Raider 3: Lost Artifacts 05.12.2000

56. Tomb Raider 3: Lost Artifacts 05.12.2000

57. Tomb Raider 3: Lost Artifacts 05.12.2000

58. Tomb Raider 3: Lost Artifacts 05.12.2000

59. Tomb Raider 3: Lost Artifacts 05.12.2000

60. Tomb Raider 3: Lost Artifacts 05.12.2000

61. Tomb Raider 3: Lost Artifacts 05.12.2000

62. Tomb Raider 3: Lost Artifacts 05.12.2000

63. Tomb Raider 3: Lost Artifacts 05.12.2000

64. Tomb Raider 3: Lost Artifacts 05.12.2000

65. Tomb Raider 3: Lost Artifacts 05.12.2000

66. Tomb Raider 3: Lost Artifacts 05.12.2000

67. Tomb Raider 3: Lost Artifacts 05.12.2000

68. Tomb Raider 3: Lost Artifacts 05.12.2000

69. Tomb Raider 3: Lost Artifacts 05.12.2000

70. Tomb Raider 3: Lost Artifacts 05.12.2000

71. Tomb Raider 3: Lost Artifacts 05.12.2000

72. Tomb Raider 3: Lost Artifacts 05.12.2000

73. Tomb Raider 3: Lost Artifacts 05.12.2000

74. Tomb Raider 3: Lost Artifacts 05.12.2000

75. Tomb Raider 3: Lost Artifacts 05.12.2000

76. Tomb Raider 3: Lost Artifacts 05.12.2000

77. Tomb Raider 3: Lost Artifacts 05.12.2000

78. Tomb Raider 3: Lost Artifacts 05.12.2000

79. Tomb Raider 3: Lost Artifacts 05.12.2000

80. Tomb Raider 3: Lost Artifacts 05.12.2000

81. Tomb Raider 3: Lost Artifacts 05.12.2000

82. Tomb Raider 3: Lost Artifacts 05.12.2000

83. Tomb Raider 3: Lost Artifacts 05.12.2000

84. Tomb Raider 3: Lost Artifacts 05.12.2000

85. Tomb Raider 3: Lost Artifacts 05.12.2000

86. Tomb Raider 3: Lost Artifacts 05.12.2000

87. Tomb Raider 3: Lost Artifacts 05.12.2000

88. Tomb Raider 3: Lost Artifacts 05.12.2000

89. Tomb Raider 3: Lost Artifacts 05.12.2000

90. Tomb Raider 3: Lost Artifacts 05.12.2000

91. Tomb Raider 3: Lost Artifacts 05.12.2000

92. Tomb Raider 3: Lost Artifacts 05.12.2000

93. Tomb Raider 3: Lost Artifacts 05.12.2000

94. Tomb Raider 3: Lost Artifacts 05.12.2000

95. Tomb Raider 3: Lost Artifacts 05.12.2000

96. Tomb Raider 3: Lost Artifacts 05.12.2000

97. Tomb Raider 3: Lost Artifacts 05.12.2000

98. Tomb Raider 3: Lost Artifacts 05.12.2000

99. Tomb Raider 3: Lost Artifacts 05.12.2000

100. Tomb Raider 3: Lost Artifacts 05.12.2000

101. Tomb Raider 3: Lost Artifacts 05.12.2000

102. Tomb Raider 3: Lost Artifacts 05.12.2000

103. Tomb Raider 3: Lost Artifacts 05.12.2000

104. Tomb Raider 3: Lost Artifacts 05.12.2000

105. Tomb Raider 3: Lost Artifacts 05.12.2000

106. Tomb Raider 3: Lost Artifacts 05.12.2000

107. Tomb Raider 3: Lost Artifacts 05.12.2000

108. Tomb Raider 3: Lost Artifacts 05.12.2000

109. Tomb Raider 3: Lost Artifacts 05.12.2000

110. Tomb Raider 3: Lost Artifacts 05.12.2000

111. Tomb Raider 3: Lost Artifacts 05.12.2000

112. Tomb Raider 3: Lost Artifacts 05.12.2000

113. Tomb Raider 3: Lost Artifacts 05.12.2000

114. Tomb Raider 3: Lost Artifacts 05.12.2000

115. Tomb Raider 3: Lost Artifacts 05.12.2000

116. Tomb Raider 3: Lost Artifacts 05.12.2000

117. Tomb Raider 3: Lost Artifacts 05.12.2000

118. Tomb Raider 3: Lost Artifacts 05.12.2000

119. Tomb Raider 3: Lost Artifacts 05.12.2000

120. Tomb Raider 3: Lost Artifacts 05.12.2000

121. Tomb Raider 3: Lost Artifacts 05.12.2000

122. Tomb Raider 3: Lost Artifacts 05.12.2000

123. Tomb Raider 3: Lost Artifacts 05.12.2000

124. Tomb Raider 3: Lost Artifacts 05.12.2000

125. Tomb Raider 3: Lost Artifacts 05.12.2000

126. Tomb Raider 3: Lost Artifacts 05.12.2000

127. Tomb Raider 3: Lost Artifacts 05.12.2000

128. Tomb Raider 3: Lost Artifacts 05.12.2000

129. Tomb Raider 3: Lost Artifacts 05.12.2000

130. Tomb Raider 3: Lost Artifacts 05.12.2000

131. Tomb Raider 3: Lost Artifacts 05.12.2000

132. Tomb Raider 3: Lost Artifacts 05.12.2000

133. Tomb Raider 3: Lost Artifacts 05.12.2000

134. Tomb Raider 3: Lost Artifacts 05.12.2000

135. Tomb Raider 3: Lost Artifacts 05.12.2000

136. Tomb Raider 3: Lost Artifacts 05.12.2000

137. Tomb Raider 3: Lost Artifacts 05.12.2000

138. Tomb Raider 3: Lost Artifacts 05.12.2000

139. Tomb Raider 3: Lost Artifacts 05.12.2000

140. Tomb Raider 3: Lost Artifacts 05.12.2000

141. Tomb Raider 3: Lost Artifacts 05.12.2000

142. Tomb Raider 3: Lost Artifacts 05.12.2000

143. Tomb Raider 3: Lost Artifacts 05.12.2000

144. Tomb Raider 3: Lost Artifacts 05.12.2000

145. Tomb Raider 3: Lost Artifacts 05.12.2000

146. Tomb Raider 3: Lost Artifacts 05.12.2000

147. Tomb Raider 3: Lost Artifacts 05.12.2000

148. Tomb Raider 3: Lost Artifacts 05.12.2000

149. Tomb Raider 3: Lost Artifacts 05.12.2000

150. Tomb Raider 3: Lost Artifacts 05.12.2000

151. Tomb Raider 3: Lost Artifacts 05.12.2000

152. Tomb Raider 3: Lost Artifacts 05.12.2000

153. Tomb Raider 3: Lost Artifacts 05.12.2000

154. Tomb Raider 3: Lost Artifacts 05.12.2000

## Coś Nowego

zaczęć przygotowywać się już teraz. Zwłaszcza do widoku naszego bohatera dumnie przeającego nieprzyjaciela skórą mięsnie...



• Hired Team: Trial  
...czyli shooter FPP (teamy!) na engine Unreala rosyjskiej grupy NMG Software winien być już w sprzedaży!

• Battle.netowy terroryzm  
Jeśli zauważycie ostatnim czasem problemy z logowaniem się na Battle.net, czy wejściem na stronę Blizzard, to naprawdopodobniej wiązało to moźcę obarczyć, nie, tym razem nie "narendowego providera", lecz powtarzające się przypadki ataków z zewnątrz. Blizzard jest aktualnie w trakcie tworzenia systemu obronnego, powiadomione też o naruszeniu prawa zostało Federalne Biuro Śledcze.

• Wizards i Wheel of Time  
Wizards of the Coast, właściciel m.in. praw do D&D, Star Wars RPG i Magic: The Gathering, poyskał prawa do wykorzystania motywów powieści Roberta Jordana - Wheel of Time. Ciekawe, czy planują jedynie roleplaye papierowe

# Throne of Darkness



*Throne of Darkness to, można by rzec, kolejne wcielenie Diablo, choć nie do końca. Nad tytułem tym pracowali tacy ludzie, jak Ben Haas i Doron Gartner. Obaj panowie tworzyli Diablo: pierwszy z nich był naczelnym animatorem, zaś drugi starszym programistą. Mogliby się więc wydawać, iż Tron Ciemności powinien stanowić kolejny klon stynnego Action RPG. Sprawa jednak wygląda inaczej, gdyż najnowszy tytuł stworzony przez grupę CLICK INTERACTIVE to bardziej gra fabularna niż gra akcji.*

Kamil

Gra toczy się w feudalnej Japonii, pełnej najdziwniejszych istot, z demonami i włczęnie. W przeciwieństwie do Diablo, tutaj będziemy dowodzić grupą składającą się z czterech sa-

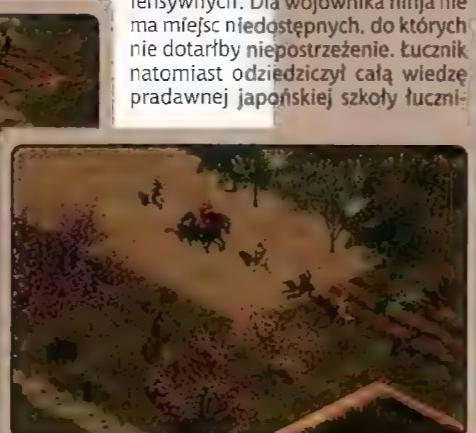
bohaterów znajdują się mistrzowie poszczególnych fachów. Berserker to nieokielzna siła, walcząca w szale bojowym. Mag jest władcą nadprzyrodzonych sił, które pozwalają mu na rzucanie czarów ofensywnych i defensywnych. Dla wojownika ninja nie ma miejsc niedostępnych, do których nie dotarły niepostrzeżenie. Łucznik natomiast odziedziczył całą wiedzę pradawnej japońskiej szkoły łuczników.

cej. Szermierz jest przykładem samuraja, który pojął nauki Sun Tzu (słynny chiński teoretyk wojskowości), umiejętności jego są więc zrównoważone. Brick, kolejny z samurajów, zniszczy każdą zapórę, która stanie mu i jego przyjaciołom na drodze. Ostatnim z całej siódemki jest przywódca, mistrz strategii i taktyki.

Twórcy zapewniają, iż Throne of Darkness będzie grą, w której trzeba wiele myśleć. Problemy, jakie przed nami się pojawią, będą wymagać od nas wykorzystania umiejętności wszystkich bohaterów. Każdy z nich do walki z siłami ciemności będzie mógł wykorzystać ponad siedemdziesiąt zaklęć, które podzielono na cztery kategorie magiczne: wody, ognia, błyskawic i ziemi. Poando do naszej dyspozycji zostanie oddany ogromny zestaw innych broni (w tym również wiele magicznych). Lecz wszyscy ci, którzy grali w Shoguna, poczują się z pewnością jak w domu.

Wiemy więc już, iż kowal to bardzo ważna postać w Throne of Darkness (tak samo jak i w Diablo), istotny jest jednak również kapłan. Dzięki jego niepowtarzalnym umiejętnościom będziemy mogli leczyć nasze rany lub odzyskiwać ultraconną energię magijną. Tak swoją drogą, mam cichą nadzieję, że ci dwa panowie będą o wiele bardziej rozmowni niż znani nam z Diablo. Jak widzicie, nasz arsenał będzie bardzo bogaty, lecz do zabawy potrzebna jest jeszcze dobra fabuła. Autorzy obiecują, że okaże się ona bardzo interesująca, a questy do wykonania nikogo z pewnością nie znudzą. W opcji single player zadań do wykonania ma być bardzo dużo, jednak podczas rozgrywki wieloosobowej nie będzie ich wcale (tylko siekanie się zostało...?). Jako zadośćuczynienie przygotowano możliwość gryna aż w trzydzieści pięć osób jednocześnie.

Grafika ma być przygotowana bardzo starannie: wszystkie szczegóły architektoniczne, wszystkie postacie i tła dopieszczono do granic możliwości. Wszystko po to, by oddać w jak największym stopniu klimat ówczesnej Japonii. Również muzyka będzie nawiązywać do motywów folklorystycznych, odwołując się do dalekowschodniej tradycji. Zapowiada się więc wspaniała gra, osadzona w realiach orientalnych. Data premiery - nieznana. □



czy też w ślad za ubiegłoroczną Wheel of Time z Legend Entertainment, przygotują coś dla komputerowej braci...

• One Must Fall: Battlegrounds  
Tak jakoś w okolicach roku 1995 walczące na arenach roboty (One Must Fall: 2097) sprawiły niewielką radę graczom. Teraz, po pięciu

murajów. To jednak jeszcze nie koniec. Owa czteroosobowa grupa twozrona będzie z "puli" siedmiu daimjo. Skład drużyny będzie mógł ulegać zmianom, w zależności od naszych bieżących potrzeb. Wśród naszych

## U NAS DOSTANIESZ WIĘCEJ ZA TĘ SAMĄ CENĘ

SKLEP WYSYŁKOWY

CZYNNE 7 DNI W TYGODNIU od 9 do 18  
Zadzwoń, prześlij bezpłatny katalog, lub złoż zamówienie przez Internet  
i będziesz ta drogą otrzymywać regularnie naszą aktualną ofertę

### WYSYŁKA GRATIS

- Platność przy odbiorze przesyłki, termin realizacji: 2 - 5 dni
- Programy wysyłamy w solidnych, kartonowych pudełkach
- Do każdej przesyłki dołączamy aktualny katalog

## SUPERPROMOCJA TYLKO W STYCZNIU

Zamawiając programy za minimum:

- 69 zł - dostajesz firmowy długopis, a także kupujesz po specjalnej cenie podane gry:



- 19 zł - DODATKOWO dostajesz ZA DARMO PŁYTĘ Z GRĄ NIESPODZIAŃKĄ (PEŁNĄ WERSJĘ)

- 19 zł - DODATKOWO dostajesz FIRMOWY PORTFELIK

- 159 zł - DODATKOWO dostajesz (do wyboru) FIRMOWA LATARKĘ LUB PORTFELIK



W naszej ofercie ponadto:

Age of Empires 2-dodat. misje	169	Heavy Metal F.A.K.K. 2	109
Aliens vs Predator Gold	119	Hidden & Dangerous Gold	99
Asterix i Obelix Kontra Cezar - pl	75	Homeworld Cataclysm	119
Blair Witch Project: R. P. - pl	99	In Cold Blood - pl	189
C&C: Worldwide Warfare	119	Kleopatra - pl	99
Carnageddon 2000 TDR	99	Larry 7 - pl	75
Champ. Manager 3+liga polska	69	Liga Polska Manager 2000 - pl	139
Croc 2	109	Longest Journey - pl	45
Crime Cities - pl	99	Majesty - pl	99
Driver	99	MDK 2 + MDK 1 - pl	75
Earthworm Jim 3D - pl	75	Might & Magic 7 - pl	119
F.A. P. League Foot. Man. 2001	119	Might & Magic 8 - pl	79
F.A. Premier League Stars 2001	119	NBA Live 2000	159
Final Fantasy 8	159	Need for Speed 4	99
Freespace 2 - pl	79	Need for Speed 5 Porsche	119
Halo: Gener. + T-shirt	159	Outforce - pl	99

**PC DARK RUMBLE**  
**139 zł**  
ANALOGOWO - CYFROWY  
FUNKCJA WIBRACJI  
WIRACJI GRATIS !!!

**PC SPEED DRIVE**  
**319 zł**

Po raz pierwszy w tej cenie z funkcją wibracyjną! PROMOCJA mikrofon STEREO GRATIS !!!  
SUPER CENA!!!  
1 rok gwarancji

Niektóre z prezentowanych gier dopiero ukażą się na polskim rynku. Składając zamówienie wcześniej - masz pewność, że otrzymasz je równo z oficjalną premierą.

AUTORYZOWANY PARTNER  
im GROUP



## Coś Nowego

W każdym bądź razie na dniach się ukazuje Economic War - gra, która można nazwać ładnie (i głupio) ekonomiczno-diplomatyczną. Celem gry będzie wypracowanie statusu mocarstwa za pomocą całej gamy środków, jak wymienione już: dyplomacja, nascisk ekonomiczny i zatrudnianie militarnego, szpiegostwo.

• Sony Online i Verant (1)  
SOC (Sony Online Entertainment) i Verant (twórcy m.in. EverQuest) ujawnili tytuł kolejnego projektu, którym się zajmują, a który zagościć ma na serwerach Sony już w trzecim kwartale roku 2001. Nie będzie to jednak MMORPG, raczej MMOPPS, czyli Massive Multiplayer Only First Person Shooter, a po naszym on-line'owym strzelaniu w pierwszej osobie. Świat PlanetSide, bo taką nazwę nosi ów twór, będzie światem wojny czterech korporacji, Światem żołnierzy i najemników, światem strategii i czystego, nie zmęczonego myśleniem wygrawu. Warto czekać?

• Demo Baldur's Gate 2!  
Być może jeszcze nie wszyscy o tym słyszeli, a chyba warto... Historia jest krótka: jeszcze przed polską premierą BioWare postanowiło wypuścić demo BG2. Gracze na całym świecie oniemyli. Jednak wele nie z powodu doskonałości projektu, raczej w widok liczby, jaka wyświetliła się w miejscu, gdzie zwykle pojawia się objętość pliku do ściągnięcia: 640 mega! Zdaje się, że nie znajdziecie go na naszym cove-

• Być w QIII?  
Bez problemu, 3Q wypuściło bowiem coś, co pozwoli stworzyć nasze wirtualne obleże i zaimplementować je do gier takich, jak QIII, czy Half-Life. Q Clone Generator umożliwia stworzenie trójwymiarowego wizerunku bez użycia

# Silent Hunter 2

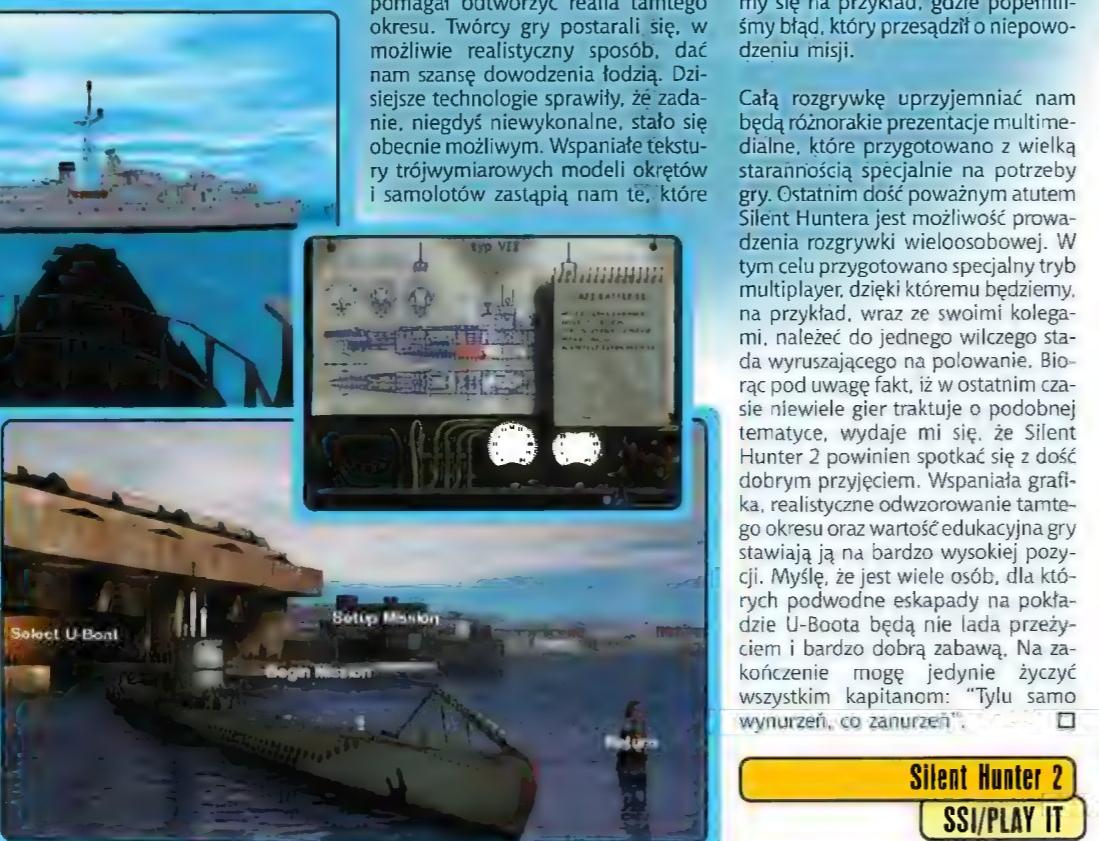
Od dość dawna na morzu panuje cisza, nie wynurza się z niego żadna łódź podwodna. Pamiętam jeszcze czasy, gdy na monitorach komputerów królował niepodzielnie Silent Service. Był to wspaniały symulator łodzi podwodnej z okresu II wojny światowej, a dokładniej rzecz ujmując chodziło o amerykańskie działania wojenne na Pacyfiku. Po tym tytule pojawiło się jeszcze kilka propozycji, a wśród nich znalazła się również Silent Hunter. Było to ponad cztery lata temu i z tego, co pamiętam, gra ta była całkiem dobra.

Dawid

**P**rzyponinała, co prawda nawet za bardzo, Aces of the Deep, ale ogólnie rzecz biorąc była sumiennie wykonanym symulatorem. Oprócz dobrej, jak na tamte czasy, grafiki, gra charakteryzowała się również dość dużym realizmem. Dużo czasu musiało upływać, by tamten, już prawie zapomniany, tytuł doczekał się kontynuacji. Możliwe, że programiści czekali na lepsze czasy, w których będą mogli stworzyć grę odwzorowującą realia wojny na morzu w jak najlepszy sposób? Dla nas najważniejszy jest jednak fakt, iż już niedługo powinien się pojawić, całkiem nowiutki, Silent Hunter 2. Akcja najnowszej produkcji ze stajni SSI toczy się na wodach Atlantyku. Podczas II wojny światowej miały tu miejsce dramatyczne walki pomiędzy nie-

mieckimi U-Bootami a brytyjskimi i amerykańskimi okrętami, uczestniczącymi w konwojach z pomocą dla wojsk walczących w Europie. Ataki wilczych stad na konwoje alianckie były barzo skuteczne i przez długi czas niemiecka marynarka wojenna kontynuowała same sukcesy. Znamy jedynie z ilustracji książkowych. Si naszych przeciwników ma być bardzo wysokie, co radykalnie podniesie poziom trudności. Nie będziemy już mogli, tak jak kiedyś, bezkarnie odpalać torpedy do statków. Zatopienie jakiegoś jednostki wiązać się będzie z reakcją wroga i z ewentualną obfawą na naszą łódź podwodną. Będziemy musieli więc mieć się na baczności. Drugim naszym wrogiem będzie pogoda, której zmiany wówczas nie potrafiły przewidzieć. Nasz atak niejednokrotnie zostanie brutalnie przerwany przez burzę, podczas której znacznie zmniejszy się widoczność oraz efektywność naszych torped. Dodatkowo będziemy mieli możliwość zapisu przebiegu scenariusza, a następnie jego odtworzenia. W ten sposób bez problemu przekonamy się na przykład, gdzie popełniliśmy błąd, który przesądził o niepowodzeniu misji.

Cała rozgrywkę uprzyjemniać nam będą różnorakie prezentacje multimedialne, które przygotowano z wielką starannością szczególnie na potrzeby gry. Ostatnim dość poważnym atutem Silent Huntera jest możliwość prowadzenia rozgrywki wielosoobowatej. W tym celu przygotowano specjalny tryb multiplayer, dzięki któremu będziemy, na przykład, wraz ze swoimi kolegami, naleźć do jednego wilczego stada wyruszającego na polowanie. Biorąc pod uwagę fakt, iż w ostatnim czasie niewiele gier traktuje o podobnej tematyce, wydaje mi się, że Silent Hunter 2 powinien spotkać się z dość dobrym przyjęciem. Wspaniała grafika, realistyczne odwzorowanie tamtego okresu oraz wartość edukacyjna gry stawiają ją na bardzo wysokiej pozycji. Myślę, że jest wiele osób, dla których podwodne eskapady na pokładzie U-Boota będą nie lada przeżyciem i bardzo dobrą zabawą. Na zakończenie mogę jedynie życzyć wszystkim kapitanom: "Tylu samu wynurzeń, co zanurzeń".



nia laserów), zmodyfikowanie go zgodnie z wymaganiami (mięśnie, mięśnie, mięśnie!) i... można grać sobą! Czy to nie wspaniale?

• Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor opóźni się.  
Ci wszyscy z was, którzy odliczają już dni do premiery Pool of Radiance, będą musieli uzbroić się w cierpliwość. Bowiem, w związku z przejęciem The Learning Company przez Gores Technology Group, firma zmuszona była przeprowadzić ostre korekty (in plus) planu wydawniczego.

Nr  
2/2001

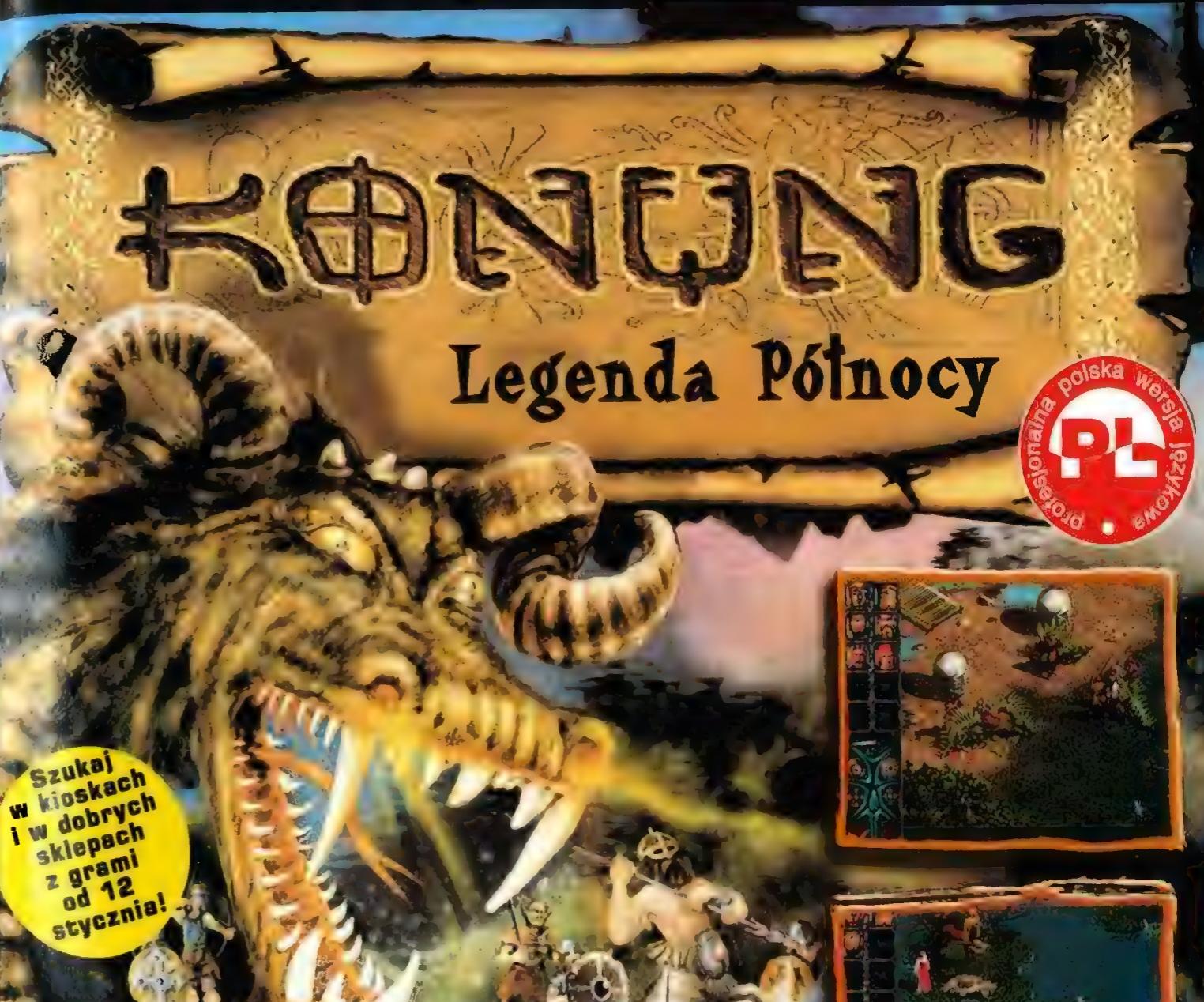
# ULTRA GRA

PRZEDSTAWIA



Tylko  
29,90 zł

nakomitu grę RPG w ekskluzywnym wydaniu w pudełku formatu DVD, w polskiej wersji językowej



Konung to wspaniała gra RPG opowiadająca o fantastycznym świecie Skandynawii VII wieku, w którym historia spleta się z klasycznymi mitami i legendami. Czarodziejskie artefakty i starożytna magia, lufieczce wyprawy nieustraszonych Vikingów na Wschód, karawany kupieckie z potężnego Bizancjum, rajdy dzikich Słowian, fantastyczne stwory i opuszczone fortece czarnoksiążników – oto realia tej niezwykłej nordyckiej opowieści.

Detaliczna sprzedaż wyszkłowa  
tel. (0 22) 865-35-50  
Już dziś zamów gry a dostarczę ją jako jeden z pierwszych w Polsce.  
Do każdej gry niespodzianka gratis.

IC infinite loop PAN

WWW.ULTRAGRA.PL

Wszystkie logo i znaki firmowe są własnością tychże firm. Używanie ich w jakiejkolwiek postaci bez zezwolenia zabronione.

PL  
profesjonalna polska wersja językowa

# Ooops... They did it again! Znowu Lara!

Dopiero na kilka dni przed oddaniem CD-Action do druku Tomb Raider V nabrął kształtów umożliwiających granie i recenzowanie produktu. Pomyśleliśmy sobie, że taka znana gra wymaga dokładniejszych testów. Nasze wrażenia z gry przedstawimy więc za miesiąc. Teraz proponujemy rozmowę w zespole z Core Design, który popełni wszystkie części gry. Kolejny raz chwałą się, że ich dzieło jest wyjątkowe i niepowtarzalne, pomimo faktu, że gracze myślą inaczej. Postuchajmy, a wnioski powinny nasunąć się same.

**CDA:** Dlaczego zdobywaliście się na jeszcze jedną produkcję z Lary Croft w głównej roli? Czy nie wydaje się wari, że wszyscy napięcieli się na nią już tyle, że mieli Lary mogły przetrwać następne kilka wieków? Czy nie macie już dosyć?

**TR Team (Core Design):** To, co robimy w ostatniej części przygód pięknej pani archeolog, zbiera najlepsze elementy z wszystkich poprzednich odcinków TR w jedną całość. Dodaliśmy też trochę nowych rzeczy i opowieścielskimy więcej o przeszłości bohaterki. W rezultacie otrzymaliśmy nowe przygody, każda opowiadająca o przeszłości Lary i każda ma niepowtarzalny styl i grywalność.

Dużo lepiej wygląda engine, szczególnie w wersji gry na PC. W ogóle postaraliśmy się, żeby z TR Chronicles uczynić grę nowoczesną, dostosowaną do potrzeb wymagających graczy. Dodałem jeszcze, że jest to najbardziej nowoczesna część Tomb Raidera, a różne style poszczególnych przygód dają wrażenie równowagi. Chcieliśmy zakończyć serię gry, która wyciska z engine'a wszystkie możliwości, zawierając w sobie jednocześnie to wszystko, co można było tam włożyć. Chyba po prostu musielibyśmy zakończyć definitywnie na najwyższym możliwym poziomie. Ze świadomością, że zrobiliśmy naprawdę wszystko, co było możliwe.

**Koniecznym wydawało nam się ubranie Lary trochę inaczej, niż mieliśmy okazję ją oglądać wcześniej. Stąd właśnie to czarne skórzane ubranie z helmofonem (tropkę jak w filmie Matrix), które znajdzicie na okładce CD-Action.**

**TR Team:** Chronicles to była doskonała okazja, żeby wynagrodzić czynów wiernych fanów Lary. Po licznych prośbach dajemy w pudełku w wersji na PC, za darmo, edytory poziomów umożliwiający kupującym grę tworzenie własnych poziomów i granie w nie w domu. Edytor można będzie aktualizować i wspierać wprost ze strony Eidosa.

**CDA:** Czy tego chciała firma Core Design, czy może przynusiły was trochę Eidos? A może wola przedłużenia życia Lary była po obu stronach?

**TR Team:** Jasne, że wszyscy tego chcieliśmy. Poza tym fani przyzwyczaili się już do tego, że przed każdymi świętami nowa Lara czeka na nich w sklepach z gami. Ostatnią rzeczą, której byśmy chcieli, byłoby rozczarowanie tej rzeszy oczekujących. Oczywiście moglibyśmy po prostu wyprodukować jakiś zestaw dodatkowych poziomów, ale cauliśmy, że naszym obowiązkiem jest stworzenie całkiem nowej gry.

**CDA:** No tak. Powiedzieć zatem, co takiego ma do zaproponowania ta część Tombi Raidera, czego nie byłoby już w poprzednich odcinkach?

**TR Team:** Nietrudno tu zauważyc, że mamy do czynienia z gry oferującą cztery style gry i cztery kompletnie różne lokacje:

- Poziom Irlandzki (Irish Level). The Black Isle. Występuje tu Lara-poddotek, w wieku 16 lat, zaledwie. Gra na tym poziomie polega raczej na wykorzystywaniu sprytu i rozumu, niż na posługiwaniu się ciężką bronią. Pełno tu zagadek i pułapek.

- Poziom Niemiecki (German U boat Level). Gdyśmy się jak w filmie Z Archiwum X. Na lodzi stawiamy na akcję.

- Poziom Rzymski (Rome Level). Klimaty na tym poziomie bardziej przypominają klasyczne przygody Lary.



**CDA:** Wreszcie nowoczesny poziom Tower Block. Technologia i technika w scenie przypominającej Nowy Jork. Musimy ciągle opierać się na pomocy dodatkowej postaci (ZIP), ukrywamy się i działamy strategicznie.

Jest zestaw nowych ruchów: zwisanie z szyn, przeszukiwanie schodów, szafek, filiżanek. Możemy też uderzać na wrogą z ukrycia. Lara potrafi zjrzeć przeciwnika od tyłu i usiąść go chlorolem albo... dzięki kawałkowi metalu. Koniecznie wydawało nam się ubranie Lary trochę inaczej, niż mieliśmy okazję ją oglądać wcześniej. Stąd właśnie to czarne skórzane ubranie z helmofonem (tropkę jak w filmie Matrix), które znajdziecie na okładce CD-Action. Mundur w czarne, szare i białe plamy też jest nowoscia.

**Dajemy gracjom możliwość tworzenia w grze młodej Larzy, która w ogóle nie posiada broni. Wrogowie potrafią więcej się ruszać, ich animacje są bogatsze. Ich AI (sztuczna inteligencja) pozwala reagować na dźwięk, co z kolei zmusza Larę do sekretnego działania - musi się skradąć i być ostrożna, żeby ich zmylić.**

Trzeba też bardziej nakombinować się przy użyciu "znajdzik"

niz w Last Revelation. Są też oczywiście nowe bronie, przypatrzcie się szczególnie specjalnemu hakowi, który przygotowaliśmy dla was.

Poza tym zbliżamy się do premiery filmu o Larze, więc i sama gra ma klimat bardziej filmowy. Czy to mało nowosci jak na jedną grę?

**TR Team:** Oczywiście! To jest praca twórcza i do tego pełna nowych wyczynów.

**CDA:** Ponieważ, pomimo nowych cech, o których wspominacie, dla nas wszystko wygląda ciągle tak samo, odwzajemlony się nazwać waszą pracę twórczym zajęciem?

**TR Team:** Oczywiście! To jest praca twórcza i do tego pełna nowych wyczynów.

**CDA:** Na jakie trudności natrafiliście, kiedy zatrudnieliście się za realizację Kronik? Na przykład: stwierdziliśmy, że wykonujecie ciągle engine z TR 3 i TR 4, ale uczyniliście go jeszcze lepszym. Czy dzięki nowej technologii było wam łatwiej, czy też musielisieli się (mimo wszystko nagimy) nastrzykować, żeby "silnik" gry pracował na maxie?

**TR Team:** Zawsze trudno jest poprawiać istniejący engine, ale miło jest poczuć, jak wszystko zmienia się na lepsze.

**CDA:** Krążą plotki, że będzie następna część Tombi Raidera. Czy oznacza to, że znowu przeniesiecie na kolejnym poziomie gry po-mimo zapowiedzi, że to już ostatnia raz? Czy Tomb Raider 6 ujrzą światło dzienne?

**TR Team:** To był jeden z nielicznych przypadków, kiedy mogliśmy z czystym sumieniem powiedzieć sobie, że zrobiliśmy naprawdę wszystko. Jesteśmy dumni z gry.

**CDA:** Co w grze jest szczególnie godne po-lączenia?

**TR Team:** Trudno wybrać jakąś jedną konkretną rzecz, ale chyba spotykanie starych dobrych przyjaciół Lary, tych z poprzednich części gry, jest bardzo sympatyczne. Pozdrojewienia dla czytelników CD Action!

□

W internecie najtaniej: [www.softbox.pl](http://www.softbox.pl)

tel. (022) 865 35 50

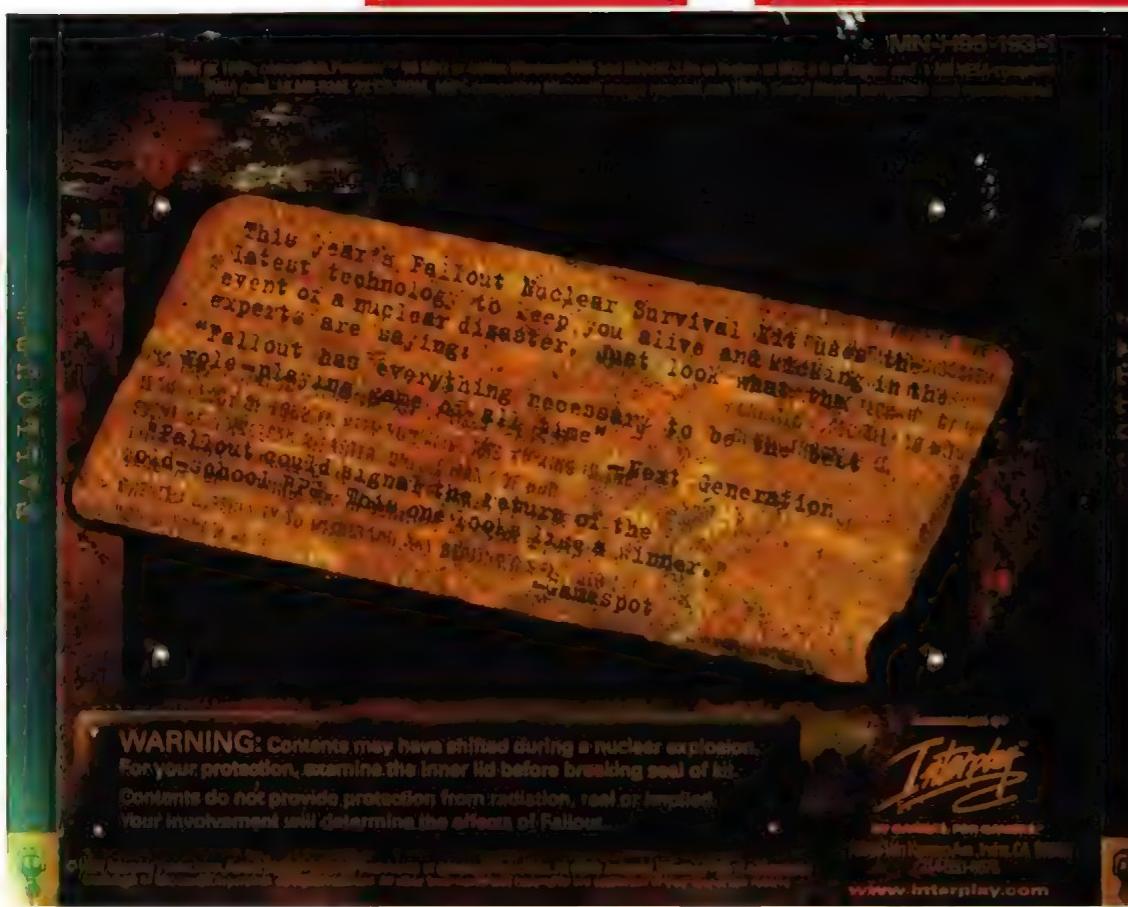
- zryczałowany koszt wysyłki: 7,95 zł  
- termin dostawy: maks. 5 dni, przeciętny 3 dni

# SOFTBOX

Super oferta • Sprzedaż wysyłkowa • Super oferta • Sprzedaż wysyłkowa

Submarine Titans	The Outforce	Konung - Legenda Północy	Ultra Gra - Aztec Empire	Super Gra - The Fallen	Super Pack
PL 99 zł GRATIS	PL 99 zł GRATIS	PL 99 zł GRATIS	PL 19 zł GRATIS	PL 29 zł GRATIS	PL 99 zł GRATIS
<b>Demise PL</b>	<b>Zwierzęty (Zwierzęta) 112 + Bellini</b>	<b>FIFA 2001</b>	<b>In Cold Blood</b>	<b>Music Maker Gen. 6</b>	<b>Magix MP3 Studio</b>
PL 69 zł GRATIS	PL 99 zł GRATIS	PL 139 zł GRATIS	PL 119 zł GRATIS	PL 99 zł GRATIS	PL 89 zł GRATIS
<b>NBA 2001</b>	<b>Tomb Raider 5</b>	<b>Red Alert 2</b>	<b>Colin McRae 2</b>	<b>Magix PlayR - Deluxe</b>	<b>Sound Pool - Dance</b>
PL 139 zł GRATIS	PL 139 zł GRATIS	PL 139 zł GRATIS	PL 119 zł GRATIS	PL 99 zł GRATIS	PL 79 zł GRATIS
<b>Sudden Strike</b>	<b>Championship Manager</b>	<b>Earth 2150 - Moon Project</b>	<b>Blair Witch Project - cz. I</b>	<b>Sound Pool - Disco</b>	<b>Sound Pool - Techno</b>
PL 99 zł GRATIS	PL 139 zł GRATIS	PL 69 zł GRATIS	PL 99 zł GRATIS	PL 79 zł GRATIS	PL 79 zł GRATIS
<b>Blair Witch Project - cz. II</b>	<b>Enemy Engaged</b>	<b>Road to Eldorado</b>	<b>Arcatare</b>	<b>Catan</b>	
PL 99 zł GRATIS	PL 89 zł GRATIS	PL 99 zł GRATIS	PL Tel. 71 zł GRATIS	PL 89 zł GRATIS	
<b>CHAMPIONSHIP BASEBALL 1999/2000</b>	<b>FIFA 99 K.K.</b>	<b>99 NINERATEK 82</b>	<b>99 NBA 99</b>	<b>99 ROLLERCASTER TYCIOU DUO ATAKCJE</b>	<b>99 SVATI JO</b>
<b>CHAMPIONSHIP BASEBALL 1999/2000</b>	<b>179 JUVENTUS VIII</b>	<b>165 ROLLERCASTER TYCIOU W CIEJU OLIMPU</b>	<b>165 ROLLERCASTER TYPICO 1</b>	<b>165 ROLLERCASTER TYCIOU 2000</b>	<b>165 STONEY 2000</b>
<b>CHAMPIONSHIP BASEBALL 1999/2000</b>	<b>171 FEUD</b>	<b>169 JACK BLAHAJO</b>	<b>169 JACK BLAHAJO 2</b>	<b>169 SEGA RALLY 2</b>	<b>169 THEME PARK WORLD</b>
<b>CHAMPIONSHIP BASEBALL 1999/2000</b>	<b>173 FORTRESS 2</b>	<b>173 JACK BLAHAJO 3 PI</b>	<b>173 JACK BLAHAJO 3 PI</b>	<b>173 THEOCRACY</b>	<b>173 THEOCRACY</b>
<b>CHAMPIONSHIP BASEBALL 1999/2000</b>	<b>175 FIRESTRIKE 2</b>	<b>178 JACK JACKRABBIT 1</b>	<b>178 JACK JACKRABBIT 1</b>	<b>178 SETTLERS III ANAZIE</b>	<b>178 SETTLERS III ANAZIE</b>
<b>CHAMPIONSHIP BASEBALL 1999/2000</b>	<b>177 FIRESTRIKE 3</b>	<b>179 JACK JACKRABBIT 2 - ZIMOWE PRZYGODY</b>	<b>179 JACK JACKRABBIT 2 - ZIMOWE PRZYGODY</b>	<b>179 SETTLERS III PACK</b>	<b>179 SETTLERS III PACK</b>
<b>CHAMPIONSHIP BASEBALL 1999/2000</b>	<b>179 FIRESTRIKE 4</b>	<b>180 JUNGLE FEVER 2000</b>	<b>180 JUNGLE FEVER 2000</b>	<b>179 THIEF II TULARK PROJECT</b>	<b>179 THIEF II TULARK PROJECT</b>
<b>CHAMPIONSHIP BASEBALL 1999/2000</b>	<b>181 FIRESTRIKE 5</b>	<b>181 JUNGLE FEVER 2000 + POPOLUS</b>	<b>181 JUNGLE FEVER 2000 + POPOLUS</b>	<b>179 TICA 2 THURING CARS</b>	<b>179 TICA 2 THURING CARS</b>
<b>CHAMPIONSHIP BASEBALL 1999/2000</b>	<b>183 FIRESTRIKE 6</b>	<b>182 JUNGLE FEVER 2000 + POPOLUS</b>	<b>182 JUNGLE FEVER 2000 + POPOLUS</b>	<b>179 TICAN 2000</b>	<b>179 TICAN 2000</b>
<b>CHAMPIONSHIP BASEBALL 1999/2000</b>	<b>185 FIRESTRIKE 7</b>	<b>183 JUNGLE FEVER 2000 + POPOLUS</b>	<b>183 JUNGLE FEVER 2000 + POPOLUS</b>	<b>179 TICAN 2000 + POPOLUS</b>	<b>179 TICAN 2000 + POPOLUS</b>
<b>CHAMPIONSHIP BASEBALL 1999/2000</b>	<b>187 FIRESTRIKE 8</b>	<b>184 JUNGLE FEVER 2000 + POPOLUS</b>	<b>184 JUNGLE FEVER 2000 + POPOLUS</b>	<b>179 TICAN 2000 + POPOLUS</b>	<b>179 TICAN 2000 + POPOLUS</b>
<b>CHAMPIONSHIP BASEBALL 1999/2000</b>	<b>189 FIRESTRIKE 9</b>	<b>185 JUNGLE FEVER 2000 + POPOLUS</b>	<b>185 JUNGLE FEVER 2000 + POPOLUS</b>	<b>179 TICAN 2000 + POPOLUS</b>	<b>179 TICAN 2000 + POPOLUS</b>
<b>CHAMPIONSHIP BASEBALL 1999/2000</b>	<b>191 FIRESTRIKE 10</b>	<b>186 JUNGLE FEVER 2000 + POPOLUS</b>	<b>186 JUNGLE FEVER 2000 + POPOLUS</b>	<b>179 TICAN 2000 + POPOLUS</b>	<b>179 TICAN 2000 + POPOLUS</b>
<b>CHAMPIONSHIP BASEBALL 1999/2000</b>	<b>193 FIRESTRIKE 11</b>	<b>187 JUNGLE FEVER 2000 + POPOLUS</b>	<b>187 JUNGLE FEVER 2000 + POPOLUS</b>	<b>179 TICAN 2000 + POPOLUS</b>	<b>179 TICAN 2000 + POPOLUS</b>
<b>CHAMPIONSHIP BASEBALL 1999/2000</b>	<b>195 FIRESTRIKE 12</b>	<b>188 JUNGLE FEVER 2000 + POPOLUS</b>	<b>188 JUNGLE FEVER 2000 + POPOLUS</b>	<b>179 TICAN 2000 + POPOLUS</b>	<b>179 TICAN 2000 + POPOLUS</b>
<b>CHAMPIONSHIP BASEBALL 1999/2000</b>	<b>197 FIRESTRIKE 13</b>	<b>189 JUNGLE FEVER 2000 + POPOLUS</b>	<b>189 JUNGLE FEVER 2000 + POPOLUS</b>	<b>179 TICAN 2000 + POPOLUS</b>	<b>179 TICAN 2000 + POPOLUS</b>
<b>CHAMPIONSHIP BASEBALL 1999/2000</b>	<b>199 FIRESTRIKE 14</b>	<b>190 JUNGLE FEVER 2000 + POPOLUS</b>	<b>190 JUNGLE FEVER 2000 + POPOLUS</b>	<b>179 TICAN 2000 + POPOLUS</b>	<b>179 TICAN 2000 + POPOLUS</b>
<b>CHAMPIONSHIP BASEBALL 1999/2000</b>	<b>201 FIRESTRIKE 15</b>	<b>191 JUNGLE FEVER 2000 + POPOLUS</b>	<b>191 JUNGLE FEVER 2000 + POPOLUS</b>	<b>179 TICAN 2000 + POPOLUS</b>	<b>179 TICAN 2000 + POPOLUS</b>
<b>CHAMPIONSHIP BASEBALL 1999/2000</b>	<b>203 FIRESTRIKE 16</b>	<b>192 JUNGLE FEVER 2000 + POPOLUS</b>	<b>192 JUNGLE FEVER 2000 + POPOLUS</b>	<b>179 TICAN 2000 + POPOLUS</b>	<b>179 TICAN 2000 + POPOLUS</b>
<b>CHAMPIONSHIP BASEBALL 1999/2000</b>	<b>205 FIRESTRIKE 17</b>	<b>193 JUNGLE FEVER 2000 + POPOLUS</b>	<b>193 JUNGLE FEVER 2000 + POPOLUS</b>	<b>179 TICAN 2000 + POPOLUS</b>	<b>179 TICAN 2000 + POPOLUS</b>
<b>CHAMPIONSHIP BASE</b>					

Nadchodzi nowa generacja RPG-strategii!...



Zaległe okładki na pełne wersje

**Evil Islands™**

**CURSE OF THE LOST SOUL**

Wiele lat po tym, jak katastrofa o magicznym podłożu podzieliła świat na wiele małych wysp, młody człowiek stoi samotny i bezradny na jednej z nich. Niczego nie pamięta, nawet tego tragicznego wydarzenia, które odjęło mu wspomnienia. Pozostaje mu tylko walka o przeżycie w obcym i wyjątkowo niebezpiecznym środowisku. Ale im więcej dowiaduje się o swoim pochodzeniu, tym jaśniejsze staje się, iż jest częścią historii Wysp Zła...

**fishtank™**  
INTERACTIVE

**Nival™**  
INTERACTIVE

**CODA**  
Wydawca ekskluzywny dystrybutor w Polsce  
www.codacom.pl

Detaliczna sprzedaż wysyłkowa  
tel.: (0 22) 865-35-50  
Już dziś zamów grę a dostaniesz ją jako jeden z pierwszych w Polsce.  
Do każdej gry niespodzianka gratis.

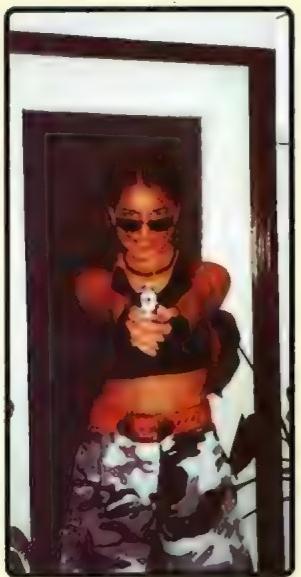
Evil Islands™ — © 2000 Nival Interactive, © 2000 Ravensburger Interactive Media GmbH. All rights reserved.

**REGULAMIN KONKURSU****Przypominamy regulamin naszego NIEUSTAJĄCEGO konkursu na sobowtóra!**

- Liczba zdjęć - nieograniczona (co nie znaczy, że macie wysyłać nam całe pliki - wybiercie najlepsze!).
- Każde zdjęcie powinno być podpisane (od tyłu) nazwiskiem autora i jego adresem; warto też podać swój wiek. Na wszelki wypadek zaznaczcie, kogo odgrywacie.
- Do listu powinno być dołączone oświadczenie mniej więcej takiej treści: "Ja (tu imię, nazwisko) oświadczam, iż jestem autorem nadesłanych zdjęć (ewentualnie: "to ja jestem na tych zdjęciach") i zgadzam się na ich publikację na łamach CDA".
- Zdjęcia można nadsyłać zarówno tradycyjną pocztą (także na dyskietkach!), jak i e-mailami (z subiektem: Sobowtór!).
- Plebiszt na sobowtóra odbędzie się na łamach CDA - jego częstotliwość będzie zależała od liczby nadesłanych zdjęć. Myślimy, iż będzie to miało miejsce 2-4 razy w roku. Raz na jakiś czas ogłosimy plebiszt na Sobowtóra (Kwartału? Półrocza?). I wy wskażecie, komu przypisać ten tytuł i nagrodę.
- W konkursie nie mogą brać udziału: a) zdjęcia zwierząt w roli głównej; b) zdjęcia, na których postać sobowtóra wykonano jakąkolwiek techniką fotomontażu (np. doklejenie swej twarzy do ciała bohatera/ki jakiejś gry - zakazane). Liczy się człowiek i jego inwencja, a nie zdolność montażu!



A dziś prezentujemy kolejne propozycje: najpierw Lary w wykonaniu



Diana Rutkowska (13 lat)



siostry Łukasza Gamrowskiego



Anna Siedlicka

następnie



Darth Maul: Grzegorz Inglot



Messiah: Maciek Jaworski

# PIĘKSZOŚCI

99 zł

PL CODA

Interaktywny system hi-fi + video + remix

**Zostań cyfrowym disc-jockeyem! Remiksuj wszystko, co się da!**

- > Lista utworów muzycznych i videoklipów
- > narzędzia DJ-a do remiksowania piosenek i dźwięków
- > animacje i wideo kontrolowane przez rytm
- > wyszukiwarka MP3, skopiowanie z Internetu
- > 1,000 dźwięków i plików video na 2 x CD

Detaliczna specyfikacja wysyłkowa  
tel.: (0 22) 865-35-50  
dla dalszych zapytań proszę skontaktować się z jednym z przedstawicieli w Polsce  
o konsultacji i zakupie produktu.

CODA  
Wydawnictwo Coda  
Wydawnictwo Coda

Wydawca: Coda

www.magix.com



MAGIX

ready to explore

Wszystkie logo i znaki firmowe są własnością tychże firm. Używanie ich w jakiejkolwiek postaci bez zezwolenia zbronione.

# Colin McRae 2.0

Miałem okazję pobrać w Colina dwa! Sam nie do końca wiem, jak do tego doszło: ot, rozmawiałem sobie z człowiekiem z CD-Projektu. W pewnym momencie, ni z tego ni z owego, napomknął coś o pierwszej grywanej wersji sequełu tego wybitnego przedstawiciela symulatorów rajdowych, który miał się u nich zjawić. Decyzja i jej wykonanie przyszły dosłownie z prędkością myśla: mój rozmówca nie zdążył nawet odtoczyć słuchawki, gdy ja pukałem go już w ramię... Ze co? Że to nic? Przypomnę więc, nasza redakcja to Wrocek, CDP zaś - Wawa...

Gem.in!

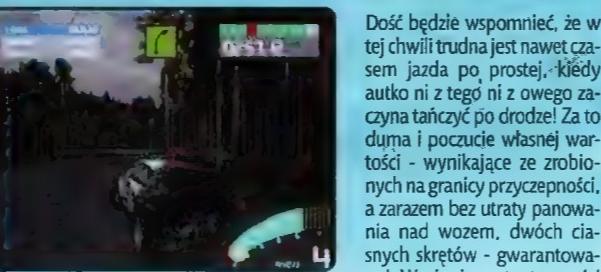
Tak odsypane, że nie mogłem podarować sobie tej sposobności, nie w sytuacji, że ta gra wchodziła taka stawką! Przecież to nie jakaś tam gra o autach w roli głównej, to Colin! Tytuł, który znają wszyscy, tytuł, który w samej Europie sprzedał się w liczbie ponad 1 250 000 egzemplarzy, tytuł, w który gra się nieprzerwanie po dziś dzień! Stwórz: tytuł kultowy, tytuł którym Codemasters ugruntował ostatecznie swą dominację w dziedzinie symulatorów rajdowych czwórkówek!

No, teraz, kiedy się już pochw... podzieliłem swoją radością, mogę przystąpić do rzeczowej i, mam nadzieję, rzucającej lekco światu oceny tego wyczekiwanej z niecierpliwością tytułu. Pierwsze i najważniejsze, co należy o nim powiedzieć, to fakt, że jest to jedynie (i jednocześnie) dobry sequel i nic ponadto. Nie znajdziemy więc w nim rzeczy, które swą obcością zakłócają nasz dobry, wywołyany wrażeniem powrotu do domu humor. Nie oznacza to naturalnie, że nic się nie zmieniło. Przeciwne: zmieniło bardzo wiele, głównie jednak w formie, nie treści gry. Tak jak poprzednio więc mamy do wyboru dwa tryby gry: symulacyjny, stojący się jak najwierniej przybliżyć obraz rajdów (w sumie 8, o tym jednak za chwilę), oraz arcade, w którym ścigamy się z nawet 6 przeciwnikami parzą (dodatekowo, wyłącznie w jedynie interesującej nas wersji na PC LAN i Internet). Ponownie mamy możliwość przetestowania samochodów znanych zapewne jedynie z przekazów telewizyjnych (np. Forda Focusa, Subaru Imprezy, Peugeota 206, Corolla czy Seata Cordoby, ale i żywych legend typu Peugeot 205 Turbo 16, Lancia Delta Integrale, Sierra Cosworth, a nawet Mini Cooper!) po osiu torach. Tak jest, teraz ośmio, bo do znanych już z jedynki Finlandii, Francji, Grecji itd. doszły Kenia i Włochy.

Zaczynamy na ogół w warsztacie, więc warto wspomnieć, że ustawić w CMR2.0 można wszystko: od rodzajów opon, przez długość przełożenia, po miękkość, czy raczej twardość, zawieszenia. Przygotowane autko zaciągnięte jest na start i w tym też miejscu rozpoczyna się to, co w Colinnie najlepsze: jazda! Po pierwsze - tory, które naprawdę muszą się podobać. Wprawdzie drzewa stojące przy drodze to jedynie bitmapy, jednak przy zwykłych osiąganych prędkościach i skomplikowanym autem torów, kiedy na skutek emocji zawęża się pole widzenia, wcale tego nie widać. Po wtóre - wygląd i zachowanie samochodów. Wygląda... Cóż, powiem tak: podwoiła się ilość polygonów, co sprawia, że samochody są znacznie bliżej swoim rzeczywistym odpowiednikom. Dodatkowo na odpowiednio mocnym sprzęcie możliwe jest włączenie odbicia elementów otoczenia na samochodzie! Po trzecie wrzeszcz: model uszkodzeń, który śmiało może być przywoływany jako przykład dobrze wykonanej roboty. Wystarczy dosłownie chwilę nieuwagi i na szybie pojawią się urocza siatka pęknięć, jeden złe wymierzony skręt kończy się przytarciem tylnego błotnika o stojące zdejdywanie zbyt blisko drogi drzewo, naruszone już wcześniej szyby wysypują się, a tylny spoiler kotacze

o blachy... Wspaniały jest również sposób, w jaki autka się prudzą: w dosłownie parę chwil po starcie w deszczu mój Focus zamienił jaskrawe kolory na naturalny błotny.

No, wreszcie odpowiedni moment, by wspomnieć co nieco o istocie rzeczy: fizyce. W Colin McRae 2.0 pojawiło się coś, czym dotąd poszyciło się mogli się jedynie Porsche 2000: niezależne zawieszenie kół, czyli cztery punkty podparcia samochodu. Jakie to ma znaczenie dla odczucia jazdy - nie muszę mówić.



Dość będzie wspomnieć, że w tej chwili trudna jest nawet czasem jazda po prostej, kiedy autko ni z tego ni z owego zaczyna tańczyć po drodze! Za to duma i poczucie własnej wartości - wynikające ze zrobionych na granicy przyczepności, a zarazem bez utraty panowania nad wozem, dwóch cięsnich skrętów - gwarantowane! Wrażenie autentyczności podbiła dodatkowo sugestywne, wiarygodny dźwięk: nie jest tajemnicą, że Codemasters przeprowadziło autentyczne sesje nagraniowe z określonymi mikrofonami samochodami rajdowymi w roli głównej!

Na zakończenie dwie rzeczy, których obecności nie miałem okazji stwierdzić. Po pierwsze: nie dane mi było usłyszeć występującego w roli pilota... Krzysztofa Hołowczyca! Tak jest, popularny Hołek ustąpił nam miejsca za kółkiem, zadowalając się rolą pasażera! Nie dane mi było zaś z tego powodu, że po prostu team lokalizujący Colina nie miał jeszcze możliwości zintegrowania materiału dźwiękowego z kodem. Po wtóre zaś: w wersji, w której grałem, brakowało kokpitu. Co więcej, nikt nie potrafił odpowieǳieć mi, czy takowy pojawi się w wersji komercyjnej. Mam nadzieję, że jak najbardziej, choć z drugiej strony Colin ma być wydany równocześnie na PSX, tam zaś nie ma mowy o kokpitach...

Tak czy owak warto na tę dwójeczkę czekać: nie wiem, w jakim stopniu jest "prawdziwa", nie udało mi się bowiem jeszcze nigdy wskoczyć do takiego śmieśnianej pomalowanego samochodu, ale wrażenie, że "ja jadę naprawcę" jest przemożne! Stwórz: czy Codemasters są rzeczywiście mistrzami kodu? Muszę pierwą po grać w pełną wersję, jednak już w tej chwili wiem, że mają oni "zaledwie" 99% szansy na to, że te właśnie słowa będą wieńczyć recenzję Colin McRae 2.0!



waniu torów, kiedy na skutek emocji zawęża się pole widzenia, wcale tego nie widać. Po wtóre - wygląd i zachowanie samochodów. Wygląda... Cóż, powiem tak: podwoiła się ilość polygonów, co sprawia, że samochody są znacznie bliżej swoim rzeczywistym odpowiednikom. Dodatkowo na odpowiednio mocnym sprzęcie możliwe jest włączenie odbicia elementów otoczenia na samochodzie! Po trzecie wrzeszcz: model uszkodzeń, który śmiało może być przywoływany jako przykład dobrze wykonanej roboty. Wystarczy dosłownie chwilę nieuwagi i na szybie pojawią się urocza siatka pęknięć, jeden złe wymierzony skręt kończy się przytarciem tylnego błotnika o stojące zdejdywanie zbyt blisko drogi drzewo, naruszone już wcześniej szyby wysypują się, a tylny spoiler kotacze

Colin McRae 2.0  
Codemasters  
CD-Projekt

# CATAN

## PIERWSZA WYSPA

Słynna gra planszowa OSADNICY CATANU - "Die Siedler von Catan", która w 1995 r. otrzymała wyróżnienie GRY ROKU, jest obecnie dostępna w wersji na PC!!!



Cechy gry:  

- misje treningowe, przemyślane zasady gry
- łatwy w obsłudze interfejs
- olbrzymia kampania, dwanaście misji
- dodatkowe scenariusze stworzone przez autora gry planszowej Klausza Teubera
- w pełni trójwymiarowe postacie
- tryb dla pojedynczego gracza oraz gra sieciowa (dla czterech graczy)

Koniecznie odwiedź malowniczy świat legendarnej wyspy CATAN!

wkrótce w sprzedaży  
za 79 zł



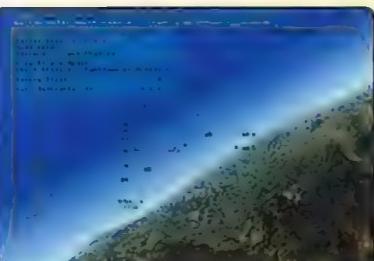
# Jetfighter IV Fortress America

Przez dwadzieścia lat Stany Zjednoczone były największym supermocarstwem świata. Zakres ich sił i dyplomacji sięgał każdego zakątku na ziemi. Ameryka pomagała rozstrzygnąć konflikty na Bałkanach, w Indonezji i na Bliskim Wschodzie, ale kiedyś jej dominacja musiała się skończyć...

Kynes

W styczniu 2012 roku Rosja, Chiny i Korea Północna sprzymierzyły się, tworząc Koalicję. Jej głównym celem była destabilizacja równowagi sił na świecie. Koalicja realizowała swoje plany po przezwyciężeniu mniejszych konfliktów, a w międzyczasie szkoliła się do zadania śmiertelnego ciosu potędze Stanów Zjednoczonych. Na początku czasu wojny, w której terenem działań będzie USA!

Jetfighter IV: Fortress America to kolejna część doskonałego symulatora lotu, który jest chyba jedną z najstarszych gier tego gatunku. Firma MISSION STUDIOS tym razem do konfliktu, w jakim przyjdzie nam wziąć udział, postanowiła włączyć siły Rosji, Chin oraz



W grze będziemy mieli możliwość pilotowania takich maszyn jak: klasyczny F-14 Tomcat, bardzo szybki i zwrotny F/A-18 Hornet czy F22 Raptor. Naszymi przeciwnikami będą w głównej mierze MiGi-29, MiGi-42 i koszalone SU-27. Oprócz tego zetknimy się oczywiście z całą masą naziemnych i pływających jednostek wroga. Jak wspomniałem wcześniej, teren działań został wyraźnie ograniczony do rejonów San Francisco,

Od razu narzuca mi się skojarzenie z Flight Unlimited II (tam także lataliśmy nad tym rejonem). Na szczęście technika iższe do przodu i fakt, że lataamy w tym samym rejonie, nie przeszkadza, by wyglądał on troszku inaczej. Wszystko to za sprawą dokładniejszego przygotowania zdjęć satelitarnych. W FUII mieliśmy fotorealistyczną scenografię Zatoki San Francisco na obszarze 11 000 mil kwadratowych, przygotowaną na podstawie zdjęć satelitarnych. Natomiast w Jetfighter IV odwzorowane zostało centrum San Francisco i 50 000 mil kwadratowych okolic, z uwzględnieniem dużo większej liczby szczegółów. Wszystkie obiekty nazienne są w pełni interaktywne i każdy miłośnik eksplozji będzie miał sporo zabawy podczas ich niszczenia. Wersja testowa, jaką otrzymałem, miała poważne braki w konfigurowaniu opcji graficznych, ale autorzy twierdzą, że w końcowej wersji to się zmieni na lepsze. Póki co mamy do dyspozycji rozdrobniość włączane 1600 x 1200. Grafika, ogólnie rzecz biorąc, stoi na wysokim, przywoitym poziomie. Uwzględniono wszelkie czynniki pogodowe oraz pory dnia.

Kolejną ważną rzeczą w symulatorach jest oczywiście model lotu. W tym przypadku mam wrażenie, że autorzy nastawili się raczej na średni realizm, podnosząc tym samym dynamikę gry. Tak więc miłośnicy Falconów lub Flankera mogą być troszku zawiedzeni.



Wersja gry, w jaką miałem sposobność grać, oferowała całkiem sporo. Dostępna jest kampania, która zawiera także misje treningowe. Takie rozwiązanie nie jest nowatorskie, ale dobrze się sprawdza w praktyce. Gra oferuje nam także wybór przypadkowej lub pojedynczej misji z kampanii oraz

lot bez żadnych celów i zadań (coś w stylu Flight Unlimited). Dzięki zastosowaniu fotorealistycznej scenografii możemy cieszyć się wspaniałymi widokami terenu i wody. Świeśnie stworzono też trójwymiarowe modele wszelkich pojazdów, statków (jest nawet jacht) i budynków. Mam nadzieję, że w przyszłości, oprócz rejonu San Francisco, pojawią się także inne miejsca. W trybie wieloosobowym można grać w sieci LAN (do 16 graczy) i w Internecie. Podstawowy tryb to oczywiście dogfight. Coż jeszcze? Świecone efekty dźwiękowe, duża możliwość ingerowania w realia gry, a także pomorski generator misji (choć troszku zbyt uproszczony).

Wypada mi jeszcze dodać, że pomimo kilku wad, takich jak rozszpujące się tekstury itd., gra testowa działała całkiem poprawnie.

**Jetfighter IV:  
Fortress America**  
Producent:  
MISSION STUDIOS  
Dystrybutor:  
PLAY IT



# King Arthur's Knights

Evolução w grach powinna polegać na tym, aby łączyć najbardziej udane cechy jakiegoś produktu i na tej podstawie tworzyć nowy. Firma Cryo pracuje nad grą przygodową "King Arthur's Knights", która - jak się spodziewam - połączy najlepsze cechy dawnych jej gier przygodowo-edukacyjnych z tym, co dobre w ostatnich produktaach, takich jak "Wehikuł czasu" czy "Odyseja". Jeśli ta tendencja się utrzyma, Cryo ma szansę stać się firmą, która wytyczy nowy kierunek rozwoju przygódówek.

El General Magnífico

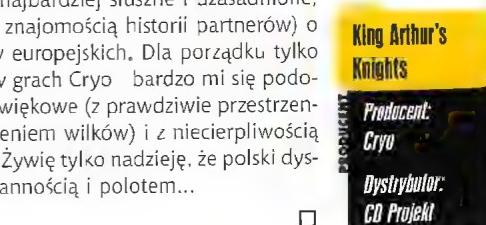
Rzeczywiście w tym, że dotychczasowe osiągnięcia Cryo (czyli jej gry edukacyjno-przygodowe) miały grafikę bardzo ładnie opracowaną, ale nieco sztywną. Widok należał do FPP, ale nie wszędzie można się było zatrzymać i rozejrzeć. "Tocząc wzrokiem dookoła", udawało się to jedynie w miejscach przedstawianych przez twórców gry. Dwie ostatnie gry Cryo, wymienione już przeze mnie "WC" i "O" przedstawiają całkiem inne podejście do gry. Wszystko jest przedstawione w TPP, bohater zaś ma sporą swobodę poruszania się po obszarze gry - choć też nie do końca taką, jak byśmy chcieli. Utrzymano za to edukacyjne wartości gry.

"KAK" to gra przygodowa, w której gracz będzie animował przygody młodego giermka, pragnącego poznąć kilka rycerskich legend. I tu programiści Cryo również prezentują ciekawe podejście do sprawy do tych samych bohaterów przyznawia i się i pogański. Ce towie, i chrześcijaństwo (które wszędzie bardzo zręcznie adaptowało miejscowości, zbyt trudne do wykorzenienia legendy i obyczaje). Pamiętajmy, że w czwartym wieku na-



Na pochwałę programistów firmy Cryo zasługuje fakt, że w ostatecznym rozrachunku wartości takie jak cnota, honor, uczciwość czy prawość mają jednakową barwę w oczach pagan i chrześcijan. Rycerz działał i zachowywał się "rycersko" - i to pojęcie ma ponadkulturową i ponadczasową wartość... co nam bardzo dobrze i w niezwykle atrakcyjny sposób ukazują twórcy "KAK".

Edukacyjne wartości gry polegają na tym, że w każdym niemal momencie można wejść w opcję Encyklopedia, w której zawarto bardzo wiele informacji o średniowiecznej Europie i jej kształcie politycznym, religijnym i kulturowym. Poznajemy historię niektórych ziem i żyjących na nich ludów - co dla nas, mieszkańców Europy Środkowej i Wschodniej, może mieć szczególną wartość w chwili, w której zgłaszymy pretensje (jak najbardziej słuszne i uzasadnione, ale nie zawsze poparte rzetelną znajomością historii partnerów) o przyjęcie nas w poczet narodów europejskich. Dla porządku tylko dodam jeszcze, że - jak zawsze w grach Cryo - bardzo mi się podoba oprawa muzyczna i efekty dźwiękowe (z prawdziwie przestrzennym wyciem wiatru czy zawodzeniem wilków) i z niecierpliwością będę czekał na pełną wersję gry. Żywię tylko nadzieję, że polski dystrybutor spolszczy tę grę ze starannością i połotem...



King Arthur's Knights

Producent:  
Cryo  
Dystrybutor:  
CD Projekt



# GAMEWALKER



## 4x4 Evo

- Gatunek: wyścigi off-road
- Liczba CD: 1
- Ocena: 6
- Wymagania minimalne: Pentium 200MMX, 32MB RAM, akcelerator
- Graffiti na: Celeron 400, 128MB RAM, Riva TNT2 z 32MB RAM
- ...I: Bez problemów.

**Uwagi:**  
yASIU: Wszystko pięknie, ale realizm to autorzy chyba zostawili w lombardzie...  
Gem.in: Coś w tym jest... Najpierw rozpoznałeś się, jadąc pod góre, później lecisz przez pół planzy (tak ok. 20 sek.), by w końcu przypiąć i powrócić do końca od początku...  
Jedi: No chodźesz tutaj, bo jak przywałeś w puzon!!!

## Animorphs

- Gatunek: akcja/arcade
- Liczba CD: 1
- Ocena: 4
- Wymagania minimalne: P 200, 32 MB RAM, 4xCD, Win 95/98,
- Graffiti na: C366, 128 MB, Win 98, Riva TNT
- ...I: Było OK.

**Uwagi:**  
Smuggler: Animorphs nie grałem ani(morphs) nie zamierzam, bo popatrzyłem na screeny i mił wylotarzy. A komiksów tego typu i tak nie lubię.  
yASIU: A ja chciałem do czynienia z tą grą... ale wtedy robiłem zapowiedź - i zapomniałem się nieźle.

## Baldur's Gate 2 PL

- Gatunek: RPG
- Liczba CD: 5
- Ocena: 10
- Wymagania minimalne: P233MMX, 32MB RAM
- Graffiti na: Celeron 400, 128MB RAM, Riva TNT2 z 32MB RAM
- ...I: Przydałoby się trochę więcej pamięci...



**Uwagi:**  
Allor: Jak dla mnie: RPG roku Pozycja obowiązkowa i obecnie bez konkurencji.  
yASIU: Wymiała... szkoda tylko, że to nie dla mnie - gigantyczny wymagań jaka minimum to dla mnie trochę za duża. Ale po tym kolejny RPGowy hit...  
Gem.in: Już zamówiłem, i zapłaciłem za przed i goz z góry, i umówiłem się ze znajomym lekarzem... Ups.

## Cultures: The Discovery Of Vinland

- Gatunek: Sim
- Liczba CD: 1
- Ocena: 9
- Wymagania minimalne:
- Graffiti na: C 433, 128 MB RAM, Riva 2
- ...I: Nie bardzo wysokich rozdzielcoścach wikingowie tracili na sprawności.



**Uwagi:**  
Mac Abr: Coś pomiędzy Settlers i AoE + sporo humoru. Fajne!  
Smuggler: Noim zdaniem jeden z milinych RTSów w tym roku.  
yASIU: Oj kaj, aby to do Settlers podobne, ale jakie inne... wspaniale, przeźnia...  
Bambino de Bodom: CUDO!!!  
Gem.jai: Przepraszam, nie dosłyszałem... Do Smerfów podobne?

## Escape from Monkey Island

- Gatunek: adventure
- Liczba CD: 2
- Ocena: 9
- Wymagania minimalne: PII233, 32 MB RAM, dopolecz
- Graffiti na: C366, 128 MB, Riva TNT 2
- ...I: Calkiem przyjemnie wówczas chodzi.



**Uwagi:**  
Ugly Joe: Doszedł jeden wymiar i na szczęście gry to nie popsuło.  
Smuggler: Znoss "anglika" i lubisz się śmiać - klap tą grę.  
Allor: Nie lubisz "anglika", a lubisz się śmiać - ucz się "anglika": Czarny Iwan: Nie znoss "anglika", nie lubisz się śmiać. Nie uciekiesz z Wyspy Moli.  
yASIU: A nie lepiej oglądnąć Misie? Chociaż z drugiej strony - dla tej gierki warto... naprawdę.  
Ulver: A może Gumińsk? IMO to jedna z lepszych bojeł, o EMI? Tyż coolerska sprawa...

## FIFA 2001

- Gatunek: sim/sport
- Liczba CD: 1
- Ocena: 7
- Wymagania minimalne: P 233, 32 RAM, WIN 95/98/2000, 4xCD, karta muzyczna
- Graffiti na: C 433, 128 MB RAM, Riva 2
- ...I: Wolno... Io zmoczy w tej piłce wszysko toczy się nad wyraz powoli.



**Uwagi:**  
yASIU: Jakiś to lokcie dziwne, Premier League Stars 2001 jest o niebo lepsze...  
Ulver: That's right my friend :) lojkoniak z Yasia, a jednak zna się dobrze kopanej :)  
Gem.in: Nic zauważnego, tyle razy był kopany...  
Czarny Iwan: To lokcie nudne. Żeby chociaż można było wyrywać nogi zawodnikom.  
Jedi: I przywałeś mu w puzon!

## Frogger 2: Swampy's Revenge

- Gatunek:ręcznościówka
- Liczba CD: 2
- Ocena: 9
- Wymagania minimalne: P166, 32 MB RAM, Win 95/98
- Graffiti na: C366, 128 MB, Riva TNT 2
- ...I: Bez zastrzeżeń.

**Uwagi:**  
Smuggler: Fajna zabawa, polecam jako relaks dla umysłu po ciężkim dniu.  
McDrive: Coś to wyglądało mi na masowej powódź do przeszłości: Frogger, Frogger - ach, dobrze czasy nasłona :))  
yASIU: Jak tak dalej pojedzie, niedługo będziemy sprzedawać CDA pisane ręcznie po glinianej tabliczce...

Ulver: Wiedziejący kupił w podstawówce miał lokę zabawę, że łapa żabę, brał stolik ... [cenzura redakcyjna]  
Czarny Iwan: Ciekawe czy teraz dziewczynę... Co do Froggera... Warlo go poznali.  
Jedi: Buuuu...!! Gdzieeee mleć puuuuoooon!!! Buuuu!!!

## In Cold Blood

- Gatunek: adventure
- Liczba CD: 3
- Ocena: 6+
- Wymagania minimalne: P233, 32 MB, Win 9x/00, DirectX, CDx4
- Graffiti na: C333, 128 MB, Win 98, Riva TNT 16 MB
- ...I: Za szybko to nodal nie chodziło...



**Uwagi:**  
Ugly Joe: Hm, gra jest taka sobie - fajna ale nie porywa.  
McDrive: I to wcale nie dlatego, że nie ma samochodów...  
yASIU: Pewnie, że nie...  
Ulver: Nie wiem o czym mówicie, ale pewnie made rację.  
Czarny Iwan: A mnie się podobało, nawet mimo tego, że nie ma samochodów.  
Jedi: No to jak, widział ktoś ten puzon czy nie?

## Infestation

- Gatunek: akcja/arcade
- Liczba CD: 1
- Ocena: 5
- Wymagania minimalne: P166, 32 MB, Win9x/00, DirectX
- Graffiti na: C366, 128 MB, Win 98, Riva TNT
- ...I: Jak burza.



**Uwagi:**  
Smuggler: Szczęście mówiąc, ładnie wygląda, ale przynudza po godzinie - dwóch.  
Ugly Joe: Taka dość typowa miękką z ładną grafiką, wątpliwą fabułą i średnią grywalność. Z braku luku można pograć

## Kiss Pinball

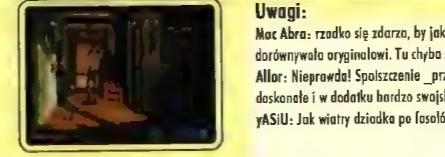
- Gatunek: pinball
- Liczba CD: 1
- Ocena: 5+
- Wymagania minimalne: P 133, 16 RAM, WIN 95/98
- Graffiti na: C 433, 128 RAM, WIN 98, Riva 2
- ...I: Kulka z graczem wpadła tam, gdzie powinna ;).



**Uwagi:**  
yASIU: Nic tyko się wyciągać.  
Smuggler: Czemu nie ma grupies gustu qcyh w dziennikarach piszących o grach? Ta niesporowidliwe!  
Bambino de Bodom: Ciekawe czy Twoja żona czyta GameWalker? Czarny Iwan: A Twój chłopak? Pinball w porządku. Fajne gierka.  
Gem.in: To zupełnie odwróciło się niż...  
Jedi: Przepraszam, czty kłos widział mój puzon?

## Longest Journey PL

- Gatunek: adventure
- Liczba CD: 4
- Ocena: 9+
- Wymagania minimalne: P200, 64 MB RAM, Windows 95/98
- Graffiti na: PII300, 128 MB RAM, Win 98
- ...I: Nie było powodów do narzekania.



**Uwagi:**  
Mac Abr: rzadko się zdarza, by jakakś spolszczenie dorównywało oryginalowi. Tu chyba się udało!  
Allor: Nieprawdziwe! Spolszczenie „przewyższyło” oryginal - jest doskonale i w dodku bardzo swojskie!

Ulver: Grochówie... w wojsku nie byłem, a wiem, co jest potrawą naszych zdzięlnych wojaków.  
Gem.in: EKHM! Wracając do Najdłuższej podróży... Otarła się o 10/10... Gdyby do Wawy pojedechało nas Irzech...  
Jedi: I puzon.

## Moon Project PL

- Gatunek: RTS 3D
- Liczba CD: 2
- Ocena: 8
- Wymagania minimalne: P200 MMX, 32 MB RAM, Win 9x
- Graffiti na: C366, 128 MB, Riva TNT 2
- ...I: Bez problemów technicznych.



**Uwagi:**  
Mac Abr: Lubię tą grę (Earth 2150), a i spolszczenie jest całk em niezle...  
Allor: Za tą cenę nawet bym się nie zastanawiał - dla fanów RTS pozycja obowiązkowa  
yASIU: Nie wygada to lodnia, ładnie przygrawa, ale jakaś nie tak z grywalnością...  
Ulver: A już myślalem, że boom na kosmiczne eretesy minął...  
Jedi: Za to na puzonu nie minął!

## Pacman - Adventures in Time

- Gatunek:ręcznościówka
- Liczba CD: 1
- Ocena: 9
- Wymagania minimalne: Windows 9x, Pentium 200, 32 MB RAM, 4x CD ROM
- Graffiti na: C 433, 128 MB RAM, Riva 2
- ...I: Zasuwalo jak... ho ho...

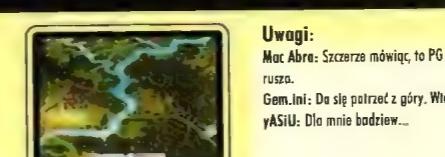


**Uwagi:**  
Ugly Joe: Pacman rulez!  
Smuggler: Giera ma w siebie coś, mimo iż wydaje się na pozór infantylne...  
McDrive: Taaa, podpisuje się pod tym obiemu łapami - aż się leżka [ze wzruszeniem] w oku kręci!  
yASIU: Nic mu się nie kręci - przecież tu nie ma nawet śladu samochodów

Ulver: Ani hamburgerów i frytek  
Bambino de Bodom: Pacman kojarzy mi się z jednym: SIŁOWNIĄ!  
Czarny Iwan: Pacman pracował uczciwie nad buczyni obyczyni i najsierszymi grzbietu. Może teraz wyżej skoczą. Jest zdecydowanie poleżniejszy od swoich cherlawych poprzedników.  
Jedi: Eeeeh Pacman... tyle milych wspomnień. I tańszy przy dźwiękach puzonu!

## Panzer General III: Scorched Earth

- Gatunek: strategia
- Liczba CD: 1
- Ocena: 6
- Wymagania minimalne: C266, 64 MB RAM
- Graffiti na: PII300, 64 MB RAM
- ...I: Ślimaczy się przy dużej ilości jednostek na planszy.



**Uwagi:**  
Mac Abr: Szczęście mówiąc, to PG był lejny w 2D, W 3D mnie nie rusza.  
Gem.in: Da się patrzeć z góry. Wiedzieć jest prawie dobrze.  
yASIU: Dla mnie badiew...

Smuggler: Badiew? Ani trochę. Ale że giera gryzie się we własny ogień, to fakt.  
Jedi: W puzon się gryzie, w puzon! Ponial głuszu!

## Tony Hawk's Pro Skater 2

- Gatunek:ręcznościówka/sportowa
- Liczba CD: 1
- Ocena: 10
- Wymagania minimalne: PII 233, RAM: 32 MB, Windows 95
- Graffiti na: P300, 64MB Ram, Riva 128ZX
- ...I: Toczyło się aż miło.



**Uwagi:**  
Smuggler: Mnie to nie rusza szczególnie, ale większość edycji Śmigła na desce po monitorach...  
McDrive: Kurcze, znów jessem w mniejsości...  
yASIU: Dla takich jak ty zrobiły deski z silikonami które dalej zwalają się samochodami... A dla reszty, wspominałam giera - krótko mówiąc.

Ulver: Zignorowałem, bo nie tiernię dzieciaków, którym krok w spodniach kończy się przy kostkach.  
Czarny Iwan: Skale to świetne zabawki. O wiele lepsza w real life, jednak gra też jest nizyczego sobie.  
Gem.in: Jeśli mnie się podobało (a mój naturalny talent do gier odczuwałem się w promilach skali Yasja) - to Świadczy to tylko o jednym: giera jest rewelacyjna!

## Recon

- Gatunek: arcade/akcja
- Liczba CD: 1
- Ocena: 2/10
- Wymagania minimalne: Windows 95/98/ME, Pentium 150, 32MB RAM, 6X CD-ROM
- Grafiki na: Celeron 400, 128MB RAM, Riva TNT2 z 32MB RAM
- ...: Działalo, ale czego to dobrze?

**Uwagi:**

Ugly Joe: Do piachu z nią.  
McDrive: Nalepsze z tego wszystkiego są screeny na stronie producenta - całkiem ładne, ale niezwykle mylące...  
Smuggler: Nie wieś, reklama dźwignia handlu!

## Rome: the Will of Ceasar

- Gatunek: adventura
- Liczba CD: 1
- Ocena: 6
- Wymagania minimalne: P266, 32 MB, Win 9x/00
- Grafiki na: C366, 128 MB, Riva TNT2 z 32MB RAM
- ...: Haczyłoli!!

**Uwagi:**

Smuggler: Chyba tylko dla fanów Rzymu.  
Ugly Joe: A ja nie lubię "edukacyjnych przygód". Jak się będę chciał wydrukować na temat starożytnego Rzymu, to poczytaj, co trzeba. A jak gram - to chęć TYLKO grać.  
McDrive: Wiem, czemu historii nie lubię - bo było z nią, jak z tą gierką: niby OK, ale...  
yASiu: Ale co to Rzym, którego nie można spaść albo chociaż zrobić igrysk...  
Ulver: Racja, a w dodku nie można się oglądać za pięknymi mieszkańców Wiecznego Miasta.

Czarny Iwan: Czy oni mieli tam litness kluby i siłownie?  
Jedi: A pużony?

## Różowa Pantera 2

- Gatunek: przygódówka
- Liczba CD: 1
- Ocena: 8
- Wymagania minimalne: 486/66 MHz, 16MB RAM, cdx2
- Grafiki na: Celeron 400, 128 MB RAM, Riva TNT2 z 32MB RAM
- ...: A co, mimo niby nie działa?

**Uwagi:**

Smuggler: Dla fanów Czerwonych Pozary i zwolenników nieco absurdalnego humoru.  
McDrive: Ta gra pojedzie na każdym sprzęcie i (prawie) każdemu przypadku do gustu - Pantera rulez!!!  
yASiu: O pewnie... szczególnie z armatą kaliber 75mm i dłużącą lufą... I jeszcze do tego różowa - polka kota.

Mac Abra: Lepsz jest Królewski Tygrys. W dowolnym kolorze :).  
Ulver: Ale NAJLEPSZY jest domowy zestawek Allasa.  
Czarny Iwan: Mógłby np. podtrzymywać osłutę.  
Jedi: I pużon!

## Sheep

- Gatunek: arcade + logiczna?
- Liczba CD: 1
- Ocena: 9
- Wymagania minimalne: P 233 MMX, 64 MB RAM, Windows 95/98/2000
- Grafiki na: C 433, 128 MB RAM, Riva 2, WIN 98
- ...: Bardzo dobrze.

**Uwagi:**

Smuggler: Jedna owieczka, dwie owieczki, trzy owie... chrrrr... zzz... chrrrr... zzzz...  
Ugly Joe: A mnie tam nie nudziła, bo lubię lemmingów - gierki w tych klimatach.  
yASiu: Tylko czemu, powiedzieć proszę, szałowny recenzent ślini się na widok tych miłych stworzonek?

Gemini: Sq iacy, co to przedkładają owce nad dziewczęta... ;)  
Jedi: I kradą pużony poządnym obywatelem!

## Soldier

- Gatunek: akcja/FPP
- Liczba CD: 1
- Ocena: 2
- Wymagania minimalne: P II 300, 64 MB RAM, WIN 95/98, karta mocy
- Grafiki na: C 433, 128 MB RAM, Riva 2, WIN 98
- ...: Można uskakiwać przed pociskami.

**Uwagi:**

Smuggler: Żołnierz - a bez "ja" i "powera"? Długo nie powalczy... Kill him!  
yASiu: Ja proponuję mały chłos! Dla autorów gry.  
Bambino de Bodom: Jest piątek, jutro jecie na koncert Kredka, więc nie będę rzucił leciącą...  
Gemini: Kredek? Czy to coś jak Arka Noego?  
Jedi: A grają na pużonie może?

## Squad Leader

- Gatunek: symulacja żołnierzy/strategia
- Liczba CD: symulator żołnierzy na polu walki
- Ocena: 4
- Wymagania minimalne: P200, 32 MB, Win 9x
- Grafiki na: PIII 500 MHz, 128 MB, GeForce 32 MB DDR
- ...: Podstępnym, że nikt na Ziemi komputera, na którym Squad Leader działały jak należy.

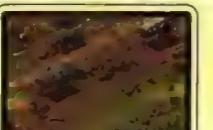
**Uwagi:**

Mac Abra: Porażka roku w tej kategorii gier :(((, A mamo być tak pięknie...  
Smuggler: Ta już redzie wrócić do UFO: Enemy Unknown. Wrażenia wizualne podobne, a grywalność większa...  
Allor: Jeśli ktoś lubi drugą wojnę, polecam Sudden Strike - wygląda, i gra się o niebo lepiej!

yASiu: Przepraszam, którydy pod Waterloo?  
Ulver: krótko na temat Squad Leadera? R.I.P.  
Gemini: Placz i zgryzienie dysku...  
Jedi: I piękna serenada na pużonie.

## Sudden Strike

- Gatunek: ambitny RTS
- Liczba CD: 1
- Ocena: 9
- Wymagania minimalne: P200, 32 MB, Win 9x
- Grafiki na: Celeron 400, 128MB RAM, Riva TNT2 z 32MB RAM
- ...: Zero uwag krytycznych.

**Uwagi:**

Mac Abra: Jak dla mnie nieco za wiele RTSów, a za mało strategii... ale wrażenia wzrokowe są naprawdę extra! Zobacz też twórcy Close Combat kupili engine od autorów tej gry... ech... marzenia...  
Smuggler: Cofa redakcja zleciła się, by poparzyć jak Allor grą - to się rzadko zdarza i o czymś świadczy...

Allor: Na przykład o tym, że chwytamy się każdej sposobności, by tylko oderwać się od pisania :)  
yASiu: Świadczy o tym, że chcielibyśmy skrócić głoszniki, z których dobiegały słodkie ocz nadmiernie głośne dźwięki. A gra swoją drogą niezmiennie miluła...  
Gemini: A przykro mi, że nie mogę odnieść się do tego, co powiedziałi inni...

## Zeus, pan Olimpu

- Gatunek: RTS + sim
- Liczba CD: 1
- Ocena: 8
- Wymagania minimalne: Pentium 166, 32 MB RAM, Win 95, 98, 2000
- Grafiki na: C 433, 128 MB RAM, Riva 2
- ...: Zero problemów

**Uwagi:**

Mac Abra: Jeśli lubisz Faraona, polubisz i Zeusa.  
Allor: A jeśli go nie lubisz, nawet do Zeusa nie podchodź ;)  
yASiu: A co, chłopaków fajcer coś wieje?

Czarny Iwan: Giera niewiele odbiega od wcześniejszych tytułów Impressions. Mimo to gra się bardzo dobrze. Ważne - jest dość trudno  
Gemini: Tylko dla miłośników galarek.  
Jedi: I pużonów.

**ZAGRAJ Z NAMI  
POD CHOINKĄ**

©2000 Electronic Arts, Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. Electronic Arts i znaki towarowe lub zarejestrowane znaki towarowe Electronic Arts Inc. zarówno w Stanach Zjednoczonych jak i poza ich granicami. Wszystkie prawa zastrzeżone. Inne znaki towarowe są prawną i chronioną własnością poszczególnych firm.

**IM GROUP**  
Dystrybutor: IM Group Sp. z o.o. WWW: <http://www.ingroup.com.pl>  
Nazwa i logo IM Group, logo Mirage, nazwa Mirage Media s.c. oraz IPS Computer Group narwa logo są znakami towarowymi IM Group Sp. z o.o.

**MIRAGE**  
Dystrybutor: IM Group Sp. z o.o. WWW: <http://www.ingroup.com.pl>  
Nazwa i logo IM Group, logo Mirage, nazwa Mirage Media s.c. oraz IPS Computer Group narwa logo są znakami towarowymi IM Group Sp. z o.o.

**ZAMÓW JUŻ DZIŚ  
IM GROUP**  
TEL (022) 833-39-66  
ZAMÓWIĘSZ PRZEZ INTERNET  
OTRZYMUJESZ WYSZŁE

**EA**  
ELECTRONIC ARTS  
**PC CD**

# KISS Pinball

Starość nie radość, trzeba dorobić kilka centów do muzycznej emerytury - taki najwyraźniej cel przyświeca dziadkom z rockowej kapelki Kiss. Goście są mniej więcej w wieku Pałacu Kultury (a pewnie jeszcze starsi), na głowach durnie sterczą im peruki, a przed koncertem muszą wspomagać się ciężejką kreatyny i kartonem magicznego tabletek o kryptonimie "V". Dlatego też pojawiły się w branży komputerowej.

Nie wnikam w to, czy szef Third Law Interactive jest od dziecka faniem

Kiss, czy też nie, i w sumie nie ma to większego znaczenia.

Ważne jest, że po całkiem fajnym shooterze Kiss: The Psycho Circus ukazała się druga gra z pomalowanymi emerytami w roli głównej.

Ulver

**N**owy produkt z nazwą Kiss całkowicie odbiega od swojego poprzednika.

Zamiast masakrować potwory i nurzać się w hektolitrach wirtualnej krwi, możemy tym razem relaksująco odbijać kulęczkę, czyli pogierować w pinballa. Pomyśl w sumie dobry, bo po pierwsze w pinballa każdy może zagrać bez względu na wiek i płeć, a po drugie - wbrew pozorom - tego rodzaju gry cieszą się sporym wzięciem. Myślicie, że dlaczego co jakiś czas dajemy pełną wersję pinballa?

Kiss Pinball umieściłby się na środkowej półce z pinballami. Nie jest zły, ale do chociażby Big Race USA czy Timeshock sporo mu brakuje. Pierwszą wadą, jaką należy wytknąć pinballowi z wizerunkiem panów z pomalowanymi pyszczkami, jest fakt, że do dyspozycji mamy tylko dwa stoły. Za to mają one fabuły, i to dość zabawne, a przynajmniej mnie one rozmieszyły. Stół Oblivion opowiada o trasie koncertowej naszych uroczych emerytów i zadaniem gracza jest nabicie tylu punktów, aby dostać się za kulisy i otrzymać od swych idoli autografy. Czy to nie słodkie? Natomiast zadaniem gracza na drugim stole Netherworld jest uwolnienie z rąk Zła... groupies Kissów. (Dla nieobeznanych z tematyką - "groupies" to dziewczyny stale towarzyszące grupie podczas koncertów, zwykle w charakterze tzw. "pogotowia seksualnego". I czynią to nie dla korzyści materialnych a z sympatią dla idoli. Tja...) No cóż, pozostawię to bez komentarza, ale, jak sami widzicie, pomysły dziadków Kissów są równie płytke, jak ich muzyka.

Trzeba jednak obiektywnie przyznać, iż stoły są dobrze pomyślane. Nie są może jakieś giga wielkie, ale do małych też nie należą. Gra toczy się szybko, bez zbędnych przestojów, a bonusy są całkiem pomysłowe. Wprawdzie czasami kula niknie z pola widzenia, co jest spowodowane trochę niedobranymi kolorami stołów, ale ogólnie gra się dobrze. Autorzy przygotowali cztery poziomy trudności (Novice, Regular, Arcade, Tournament), więc każdy gracz będzie mógł dopasować poziom trudności do swoich umiejętności.

Wizualnie Kiss Pinball również niczym się nie wyróżnia, rzeklibym nawet, iż grafika nie jest najmocniejszą stroną tej gry. Nie chodzi mi tutaj o rozdzielcość (dostępne są rozdzielcości od 640 x 480 do 1600 x 1200) czy inne sprawy techniczne, ale raczej o dobranie kolorów i sam wygląd stołów. Na stole Oblivion mamy do czynienia z istną orgią kolorów, która prowadzi do tego, że po kilku minutach zaczynają bo-



leć oczy. Dla odmiany Netherworld graficy wyposażyli w ciemne, stosowane kolory, co w efekcie sprawia, iż patrzy się na ten stół bez większego zainteresowania. W obydwu przypadkach drażnią mnie wszelkie mordki dziadków Kissów. Nie chodzi o to, że mają oni je pomalowane, bo moi

muzyczni idole także nie stronią od farby czy ketchupu, ale czynią to w celu dodania sobie powagi i trzeba przyznać, że przeważnie im się to udaje. Natomiast amerykańscy emeryci prezentują się w makijażach jak klauny. Nie wyrażę swojej opinii o muzyce, jaka towarzyszy nam podczas odbijania kulki. Staram się być tolerancyjny, lecz to, co prezentują Kiss, traci na odległość kiczem i nieudactwem. Nigdy nie pojmem, dlaczego ludzie, którzy urodzili się z gitarą w ręce, są skazani na podziemie, a pajace pokroju Kiss są w TV, radiu czy nawet grach komputerowych.

I co ja, biedniutki, mam napisać na zakończenie tej recenzji? Z pewnością nie mamy do czynienia z czymś przeformowym w świecie pinballi, ale Kiss Pinball jest jednocześnie grą, w którą warto kilka wieczorów popykać. Na bezrybiu i rak ryba, jak mawia stare powiedzenie, a pinballi ostatnio jak na lekarstwo. Jednak polecam Kiss Pinball tylko zdesperowanym groupies, które nie załapały się na trasę :).

INFO • INFO • INFO • INFO	Ocena:
<b>Producenci:</b> Third Law Interactive	<b>5+</b>
<b>Dystrybutor:</b> Play It	<b>Plusy:</b> • całkiem nieźle pomyślane stoły z fajnymi bonusami
<b>Internet:</b> <a href="http://www.gogames.com">http://www.gogames.com</a>	<b>Minusy:</b> • tylko dwa stoły • stół Oblivion jest zbyt kolorowy • czasami kula jest niewidoczna • hmm... czemu nie ma rozegliwanych żadnych groupies? • mógłby ktoś tym facetom powiedzieć, że corpse painting wyszedł nawet z módy w norweskim Black Metalu!
<b>Wymagania:</b> P 233, 32 MB, Win 9x/2000, DirectX <b>Akcelerator:</b> nie wymagany	

**ZAGRAJ Z NAMI  
POD ĆHOINKĄ**

©2000 Eidos Interactive. Wszystkie prawa zastrzeżone. Eidos Interactive są znakami towarowymi lub zarejestrowanymi znakami towarowymi. Wszystkie prawa zastrzeżone. Inne znaki towarowe są prawnie i chronioną własnością poszczególnych firm.

02-916 Warszawa, ul. Okrężna 3.  
Tel. (22) 642 27 66 lub 642 27 69, Fax 642 27 69.  
Dystrybucja: IM Group Sp. z o.o. WWW: <http://www.imgroup.com.pl>

EIDOS PC CD

ZAMÓW JUŻ DZIŚ  
IM GROUP

TEL. (22) 633-39-56

TANIEJ I BEZPIECZNIEJ  
OTRZYMUJESZ KOSZULKĘ

# In Cold Blood

Już sama nazwa firmy, w której powstała gra, sugeruje, że wnioska ona pewną innowację do wymierającego (jak misie koala) gatunku zwanego potocznie przygodówkami. I w rzeczy samej tak było. W produkcie o nazwie "Line Of The Temptress" po raz pierwszy programiści Revolution dali w grze przygodowej postaciom postronnym jako takie życie, choć może to zbyt mocno powiedziane.

Wyglądało to tak: przedtem, w przeciętnej przygodówce, postać, z którą miaszcza pogadać, dać jej w ucho lub coś od niej wyciągnąć, stała w jednym miejscu jak stojąca soli przez całą grę, skutkiem czego skonfundowany gracz zastanawiał się, jak to możliwe, że facet sterczy w jednym miejscu przez parę dni, wykonując dwa, trzy gesty na krzyż, o potrzebach fizjologicznych nie wspominając. W "LOTT" sprawiały wyglądą inaczej. Postacie występujące w grze "żyły" (w skromnych ramach wyznaczonych im przez moc obliczeniową ówczesnych procesorów), wedle dość przypadkowych reguł wędrowały po swoich ulubionych miejscach w mieście, rozmawiały z napotkanymi przyjaciółmi, pracowały, wracały do domu na odpoczynek. Kowala mogłeś spotkać u niego w kuźni albo w gospodzie. Stwórz - była to imitacja wolnej woli, czyli życia.

## ANAKHA

Człopaki z Revolution najwyraźniej zasmakowały w gatunku przygodówek, gdyż wypuściły też inne gry "w tym temacie" (które wprawdzie nie wnosiły już żadnych rewolucyjnych nowinek, ale za to pod względem fabuły i wykonania nie można im było praktycznie niczego zarzuścić) - "Beneath A Steel Sky" oraz "Broken Sword 1 & 2". Jako że ostatnie dwie gry wyszły w okresie, kiedy to przygodowi zaczęły się pojawiać rzadziej niż prawdziwi politycy, firma stała się naturalnym bastionem ich wielbicieli. (Przygodówkę znaczy, nie polityków - ci w ogóle nie mają wielbicieli, tylko chwilowych sojuszników). Niestety, wydaje się, że i ten bastion padł (co jest zwykłym losem ostatnich bastionów).

Oto bowiem na rynku pojawia się gra "In Cold Blood". Sam fakt, że gra została przeniesiona z platformy Playstation, wróży, iż coś tu cuchnie. Ale nie uprzeczajmy faktów, Akcję gry umieszczono w jakimś fikcyjnym państwie ulokowanym w Europie Wschodniej. Jako agent brytyjskich służb specjalnych zostałeś tam wysłany w celu zbadania przyczyn zaginięcia asa, który został tam skierowany przed tobą. Jak się później okazało, agent prze-

niósł się już do Krainy Wiecznych Łowów, w związku z powyższym powstrzymanie krwiożerczego dyktatora planującego wywołać wybuch wojny atomowej między Chinami i Stanami Zjednoczonymi spada na twoje barki. Chciałbym mieć tyle zer (po jedynce) na koncie, ile razy ratowałem już świat z podobnych opresji.

Po niezbyt długim czasie od rozpoczęcia gry okazuje się, że nasze złe przeczucia były słuszne. Bohater jest wyposażony m.in. w gnatę, magazynki do niego oraz apteczkę, co dość jednoznacznie wyklucza możliwość, że gra będzie jednak czysto intelektualną rozrywką. Drugie spostrzeżenie - myszka jako urządzenie sterujące zostało z gry wyproszone. Oprócz czysto manualnych zgrzytów rodzi to też inne kłopoty. Jednym mianowicie sposobem zorientowania się, czy jakieś urządzenie widoczne na ekranie może być przez ciebie wykorzystane, czy też stanowi tylko element dekoracji, jest przebiegnięcie obok niego. Jeśli tak, Cord (twoj bohater) odwraca głowę w jego stronę. Dobrze chociaż, że niektóre małe przedmioty błyskają co chwila na wzór gwiazdek.

Powyższe rozwiązywanie stanowczo utrudniały rozgrywkę w standarodowej przygodówce. Na szczęście (czy raczej na nieszczęście) w tym przypadku tak nie jest. Bowiem elementów czysto przygodówkowych w "ICB" zbyt wielu nie znajdziesz. Owszem, od czasu do czasu trzeba wziąć jakiś przedmiot i użyć go gdzieś indziej, ale są to doprawdy pojedyncze przypadki (coś takiego, jak łączenie posiadanych przedmiotów w ogóle nie występuje).

Cóż więc zajmuje te trzy płytki CD? Ano, wśród posiadanych przez Corda przedmiotów znajduje się też Remora (remora to inaczej przywra, mała rybka, która potrafi tak się do czegoś przyczepić, że po-lineizjści rybacy używali jej do łowienia innych, większych ryb). W naszym przypadku jest to komputer (wielkości zegarka) sterowany głosowo i będący marzeniem każdego szpiega. Stanowi on połączenie wszechstronnej bazy danych, skanera wykrywającego ruch w obrębie kilku najbliższych pokoi oraz - last but not least - uniwersalny elektroniczny wytrych, pozwalający na złamanie zabezpieczeń większości drzwi i terminali znajdujących się w grze (o funkcji wysyłania i odbierania e-maili nie wspominając).

postarać, żeby chociaż arsenal, który udostępnia nam do wykonywania powyższych czynności, był jako tak rozwinięty. Błęd, niestety - poza co opuchniętym już pod koniec gry kanonem dloni (i pistoletem kalibru 9 mm) Cord jest wyposażony jedynie w dobre chęci i masę pomysłów (te należą do ciebie, rzecz jasna). A już na lekką kpinę zakrawa fakt, że nasz dzielny agent pod-



Dzięki Remorze, a konkretnej dzięki możliwości wykorzystania jej jako skanera, Cord może zorientować się, gdzie znajdują się strażnicy i gdzie wraże roboty (od razu trzeba zaznaczyć, że automaty, na jakie się natkniesz w grze, nie słyszą nawet o Trzech Prawach Asimowa i nieustannie starają się zrobić ci kuku). Ta informacja daje Cordowi możliwość przeniknięcia do patrolowanego pomieszczenia, w odpowiednim momencie, ukrycia się gdzieś i ukradkowego ogłoszenia stużbisty. Jeżeli w pobliżu patrolującego nie znajdują się jego koledzy, a w pomieszczeniu nie ma żadnych alarmów, możesz sobie oszczędzić zachodu i po prostu go zastrzelić. W trakcie wymiany ognia doznasz niekiedy uszczerbku na zdrowiu, ale wtedy możesz podrapotać się apteczką. Magazynki z amunicją oraz apteczką (rzadziej) zabierasz powałonym strażnikom. Roboty wymagają bardziej "wykwintnej" metody działania - należy omijać patrolującego bluzaka zakrąsić się do punktu, gdzie ładuje akuku... amuku... aluminiu... no, te... baterie, wstać tam minę, a następnie wycofać się i poczekać, aż przelatujący robot oberwie impulsem elektromagnetycznym.

**Zadanie powstrzymania krwiożerczego dyktatora, planującego wywołać wybuch wojny atomowej między Chinami i Stanami Zjednoczonymi, spada na twoje barki. Chciałbym mieć tyle zer (po jedynce) na koncie, ile razy ratowałem już świat z podobnych opresji.**

czas swojego szkolenia nie został poinformowany np. o możliwości biegania z bronią w ręku. Wyobraź sobie, jak takie braki w wyszkoleniu potrafią wskrzesić gracza podczas rozgrywki. W ogóle reperatur ruchów naszego bohatera wygląda dość misernie.

Fabuła jako taka jest przyswajalna, jeżeli ktoś lubi "poitical" oraz umiarkowane "science fiction" w jednym. Sposób wprowadzenia przypomina trochę ten z genialnego filmu "Podziemny Kraj", kiedy to najpierw dowiadujemy się, jaka jest sytuacja obecna, zaś potem cofamy się w przeszłość w formie opowiadania. Jednakże i tu da się wytknąć autorem to und owo. U mnie osobiste szczerze rozbawienie wzbudzili technicy, spotykani przez Corda podczas kolejnych eskapad. Na palcach jednej ręki można policzyć tych, którzy próbują stawić mu jako opór. Reszta zaś jest niezmiernie szczęśliwa, mogąc udzielić wszelkich informacji, kogo ominąć i co gdzie zepsuć, aby ich zakład pracy wesoło poszedł z dymem. Ja rozumiem, wredna dyktatura i te sprawy, ale w takim razie: jak ten krajk funkcjonował do tej pory?

Co do wrażeń audiowizualnych - gra, z racji konwersji z platformy Playstation, dysponuje jedyńce grafiką 640x480. Postacie występujące w grze zostały stworzone w 3D, otoczenie zaś w 2D. Słownu - twór, który staje się ostatnio standardem. Muzyce, jako jednemu niewielu elementowi tej gry, nie można niczego zarzuścić. Mimo wielu zmian wprowadzonych przez Revolution do tworzenia swoich gier, muzyka dalej jest wykonywana przez orkiestrę symfoniczną, znającą nam z serii Broken Sword.

Mamy tu więc kolejną próbę stworzenia magicznego dwa w jednym. Jeżeli lubisz tego typu twory, to ICB jest w sam raz dla ciebie. Mam jednak wrażenie, że gierka furory nie zrobi, Zatwardziałi wielbicie przygodówek czasami są trochę sprawnie maturalnie inaczej (bez obrazów, sam znam kilku takich) i nie lubią, kiedy mają coś zrobić w ciągu paru sekund, o wymianie ognia nie wspominając. Za zwolennicy fruwających organów i hektolitrów krwi na ekranie z wielu powodów (jedna broń, jeden stopień trudności, sposób przedstawienia rozgrywki itp.) mogą sobie tę produkcję odpuścić.

**Ocena:**  
**6+**

## INFO • INFO • INFO • INFO

**Producent:**  
Revolution

**Dystrybutor:**  
LEM tel.(022) 6428165

**Internet:**  
<http://www.revolution.com.uk>

**Wymagania:**  
P233, 32 MB, Win 9x/00, DirectX, CDX4

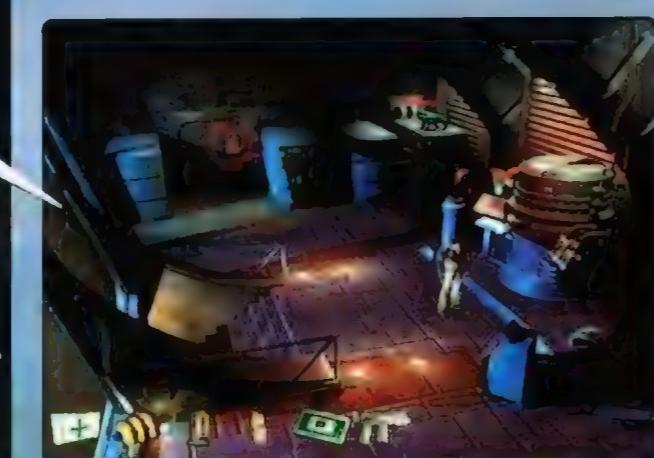
**Akcelerator:**  
niby można...

**Plusy:**

- jajna grańska
- niezła muzyczka
- niezbyt skomplikowana akcja

**Minisy:**

- sprawiający k opory interlejsek
- niezbyt skomplikowana akcja
- spore REALNE wymagania sprzętowe





Mamy tu w redakcji takiego jednego delikwenta, co to uwielbia wszystkie pojazdy mające cztery lub więcej kół. Muszą one jeszcze posiadać błyszczącą blachkę, skórzaną tapicerkę i całe tabuny mechanicznych koni pod maską. Wtedy dopiero Pan Gemini jest szczęśliwy. Okazuje się, jednak, że całe to gadanie o silnikach i pięknej karoserii nie jest takie do końca poważne, bo od kilku tygodniów maniak rzucił w kąt kierownicę, aby pomykać na nieco innych czterech kółkach. Sami pomysłcie, po co mu kierownica do kółek przyczepionych do kawałka pomalowanej deski? Do skateboardingu trzeba czegoś innego i Gemini znalazło to w sobie. Nie tylko on zresztą utonął w oceanie zabawy, jaką oferuje Tony Hawk's Pro Skater 2, gra, na którą czekalem nadny kawat czasu.



YASU

Czata historia zaczęła się już jakiś czas temu, ale skierowana była tylko do posiadaczy konsolek do grania. To właśnie na PSX-a pojawiła się gra, która dla wielu graczy stała się stylem życia, a dla wszystkich prawie wspaniałą rozrywką. Mowa oczywiście o Tony Hawk's Pro Skater 1. Na szczęście dla nas, tworząc drugą część tej gry firma Activision zdecydowała na udostępnienie jej graczom posiadającym pęcety. Kilka tygodni temu (może ze dwa miesiące) pojawiło się demo THPS2. Rzec jasna w tempie błyskawicznym znalazło się ono na moim stłużbowym i prywatnym komputerze no i tak jak mi przepowiadano, wciagnęło mnie niesamowicie. Nie wiem, czy do tej pory jaką wersję demonstracyjną stała się przyczyną powstania tylu amatorskich stron, gdzie prowadzono by rankingi i dzierżano się uwagami na temat gry. Nie wiem również, czy ktoś wcześniej wpadł na pomysł, aby korzystając tylko z wersji demo zorganizować wielki turniej, w którym główną nagrodą byłoby... 10 000 USD. Wielu rzeczy nie wiem, ale za to mam pewność, że świadczą one w jakimś stopniu o klasie gry.

Ale dość tych wstępów, przystąpmy do sedna sprawy. Po kilku intrach przedstawiających i a j a c y c h wszystkich związanych z pro-

#### KRÓTKA DEFINICJA SKATEBOARDINGU

Skateboarding - jazda na deskorolce, dyscyplina sportowa polegająca na jeździe na desce z umocowanymi pod spodem 4 kółkami (encyklopedia.onet.pl)



dukcją gry przyszła pora na właściwy filmik. W pokoju zadudniło RATM, a ja przez kilka minut miałem okazję delectować się niezwykle dynamicznym i porwującym teledyskiem, złożonym z kawałków filmów przedstawiających przerożne cuda wyczyniane na desce. W tym momencie, pomimo tego, że fanem deskorolki raczej nie jestem, miałem ochotę grać, a nie czekać. Długo to zresztą nie potrafiło, bo - jak przystało na tak dynamiczny sport - w THPS2 nic nie dogrywa się zbyt długo.

Oczywiście pierwszym ekranem, na który trafitem, był ten dotyczący wszelkich ustawień. Zbyt wiele tu do roboty nie ma, ale z dziką rozkoшą zwiększyłem głośność muzyki, a także rozdzielcość w samej grze. Dokonalem również niewielkiego przekonfigurowania urządzenia sterującego, którym notabene w przypadku tej gry

## SKATEBOARDING

rekreacji populacji szczególnie wśród młodzieży. Polega na jeździe na specjalnie z umocowanymi kółkami. Większość desków (desk) ma mniej więcej 81 centymetrów długości i 25 centymetrów szerokości. Pierwotnie wykonywano je z drewna, ale z czasem zaczęto używać aluminium, plastiku i włókien szklanych. Kółka te są najczęściej z poliuretanu. Wyróżnia się dwa typy desk - sztywne i sprężyste.

Deski pojawili się we wczesnych latach sześćdziesiątych w Kalifornii, w odseparowanej od surfingu i pozwalały na treningowanie nawet gdy ocean był bardzo fajny. W połowie lat siedemdziesiątych deskorolki i jazda na nich zmieniły nieco się, dzięki wprowadzeniu szybszych i bardziej zwrotnych kółek poliuretanowych. To moda na skateboarding (jazdę na desce) zaczęła powoli opanowywać świat. Wtedy pierwsze skate parki, oferujące wiele pochyłych i zakrzywionych ramp do wykonywania akrobacji. Dzięki malym, przenośnym rampom możliwe było organizowanie zawodów w stalonie na desce. Wypadki, którym ulegali zawodnicy w czasie zawodów wymusiły pojawienie się specjalnych kasków, ochroniających kolana i lokcie oraz okulary. Do naszych czasów ten sport przeszedł długą drogę i pojawiło się wiele odmian (www.britannica.com)

jazdy. Kolejny z dostępnych trybów gry, czyli Single Session, jest połączeniem Free Skate i trybu kariery. Właściwie jedyne, co różni go od całkowicie dowolnej jazdy, to ograniczona ilość czasu i normalny sposób punktowania. Tutaj każdy z graczy może jeszcze dokładniej przetrenować trasę przejazdu, aby uzyskać najwyższy wynik punktowy.

Niestety, obie wymienione do tej pory opcje mają jedną wadę. Początkowo jest w nich dostępna jedna tylko trasa i wszyscy wymienieni wokół zawodnicy. Żeby pojeździć na kolejnych trasach, trzeba je zdobyć, a nie jest to sprawra prosta. W tym celu wybieramy tryb Career Mode i zaraz po tym podejmujemy pierwszą istotną decyzję dotyczącą zawodnika, którym będziemy kierować. Rzec jasna, wybór ten trzeba podjąć przed każdą rozgrywką - w każdym z dostępnych trybów - ale w trybie kariery jest on o tyle istotny, że tylko tutaj możemy zawodnika rozwijać. Oprócz profesjonalistów, których krótkie charakterystyki widzicie dookoła, można również stworzyć w bardzo prosty sposób własnego skatera. Wystarczy rozdzielić kilka punktów między charak-



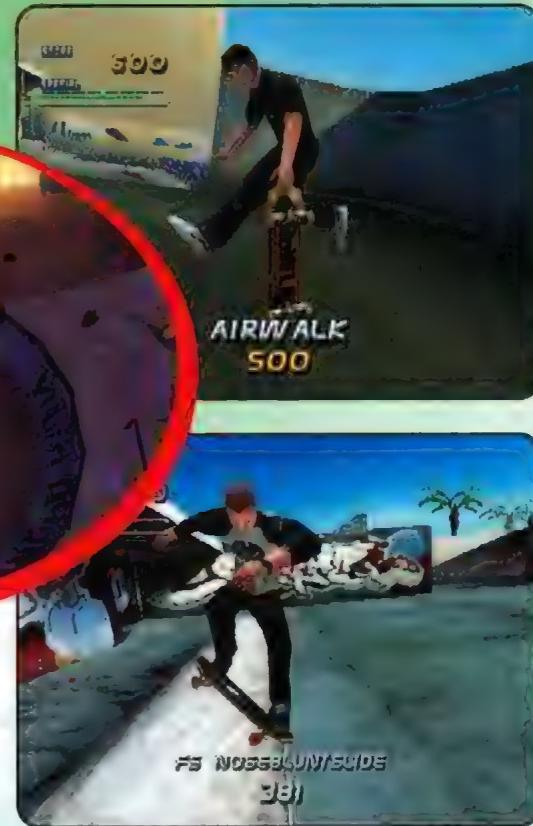
terystyki opisujące umiejętności zawodnika, wybrać mu kilka trików oraz ubranko, jak je będzie nosić, i już można zacząć profesjonalną karierę np. Henka Pryszyka. Oczywiście wybór nie dokonuje się - a przynajmniej nie powinno się tak robić - na chybił trafit, bowiem każdy zawodnik jest całkowicie inny. Dzięki

kilku cechom opisującym umiejętności poszczególnych skaterów oraz dzięki możliwości sprawdzenia trików, jakimi dysponują, możemy wybrać właśnie tego, który najbardziej nam odpowiada.

Kolejny krok to wizyta w skate shopie, gdzie początkowo nie ma właściwie nic do roboty. Z czasem jednak sytuacja ta ulega zmianie; oprócz dostępnej wszelkie możliwości regulacji siły dokręcenia kółek (od której zależy zwrotność desk) możliwe jest również kupowanie nowych desków. Różnią się one między sobą malowaniem oraz oczywiście możliwościami. Sprawę uproszczono na tyle, że zakup nowej deski powoduje polepszenie statystyk niezależnie od tego, na którym z posiadanych desków będziemy jeździć.

Zanim wyjedziemy na "ulicę", warto się jeszcze przyjeździć trikom, których używa nasz zawodnik. Służy do tego specjalny ekran, w którym wszystkie dostępne ewolucje podzielono na kilka kategorii, takich jak grind, kick itp. (od redakcji: na CD/Bonus2/Tips/ mamy plik, w którym m.in. są opisane specjalne kombinacje klawiszy) możemy również dokonać zakupu nowych ewolucji; niestety wymaga to posiadania dość sporej kaszy, a o zdobycie tej trzeba się już trochę postarać.

I właśnie zarabianie kaszy jest - można by rzec - głównym celem gry. Zaczyna się wszystko



od prościutkiego skate parku w hangarze, gdzie bez większych problemów można nauczyć się porządnie jeździć. Jednak pieniązki oraz kolejne parki nie przychodzą same, za samo jeno jeżdżenie. Trzeba jeszcze wykonać kilka zadań. Te generowane w każdym dostępnym etapie są mniej więcej takie same. Trzeba więc zdobyć odpowiednią liczbę punktów (trzy kategorie), skompletować napis SKATE, znaleźć ukrytą (albo trudno dostępną) kasetę, pozbierać jakieś gadżety czy wykonać konkretny trik. Początkowo wydaje się to proste, ale w rzeczywistości z poziomu na poziom wyzwania stają się coraz bardziej skomplikowane, wszelkich zadań na danym poziomie zaczyna wydawać się niemożliwe. Co nie znaczy, że tak jest. Jednak dla chcącego nic trudnego, czasem trzeba jednak pomyśleć i nieco pokombinować, jak by tu dobrze wydać zarożone pieniązki. Dzięki nim właśnie możemy co jakiś czas podniosić statystyki naszego zawodnika i - co za tym idzie - poprawiać jego osiągi. Kilka dobrze rozdysponowanych punktów pozwoli nam wskoczyć we wcześniej niedostępne miejsca czy też wykonać

## Pozwól na stronę

[www.skateboarding.com](http://www.skateboarding.com) - największa baza na świecie wirtualna dotycząca jazdy na deskorolce w wielu jej aspektach. Znajdziecie tu również informacje o BMX-ach i rokach.

<http://www.tumyeto.com> - druga godna polecenia witryna angielskojęzyczna. Trochę ciężka w obsłudze, ale zawiera sporo interesujących informacji.

[deskorolka.pdi.net](http://deskorolka.pdi.net) - porządnego wykonana i całkiem interesująca polska strona o skatinie.

<http://www.activision.com/games/th2/index.asp> - oficjalna strona Tony Hawk's Pro Skater 2.

## PROFESJONALIŚCI W GRZE

### Tony Hawk

Jeśli zdarzy Ci się go spotkać, zwróć uwagę na jego łydkę, a szczególnie golenie. Zobaczysz, jak trzeba się poświecić, żeby zostać najlepszym z profesjonalistów w historii tego sportu. Tony urodzony w Kalifornii, jako pierwszy wykonał trik z obrótami o 900 stopni, a także stworzył ponad 50 własnych trików, których teraz uczą się skejci na całym świecie. Mało tego - zdobył również 12 tytułów mistrza świata. W tej chwili mieszka w Południowej Kalifornii z żoną i dwoma synami.



### Bob Burnquist

Sześć lat temu Bob prosto z Brazylii trafił na podium, zwyciężając w pierwszych swoich zawodach. Dzisiaj jest jednym z najbardziej oryginalnych skaterów, oszalamała całkowicie unikalnym stylem oraz niesamowitymi umiejętnościami. Oprócz wygrania pierwszych zawodów, jako pierwszy zawodnik wykonał eggplant revert, znany teraz jako "Burn twist".

### Steve Caballero

Jeśli nie wiesz, kim jest Steve, to chyba nie miałeś żadnej styczności ze skateboardingiem od jakichś trzydziestu lat. Przez ten czas Steve zdążył osiągnąć mistrzostwo zarówno na rampie, jak i na ulicy oraz stworzyć Bones Brigade, grupę ludzi, którzy trochę w tym sporcie znaczą. Do tego zawodnika należy kilka rekordów, których nikt jeszcze nie pobil. Wśród nich znajduje się najwyższy skok na rampe oraz zjazd po poręczy nad 44 schodami. Caballero nadal jeździ na najwyższym poziomie i inspiruje młode pokolenie skaterów.



### Kareem Campbell

Wschodnie, zachodnie wybrzeże, nie ma różnicy, Kareem Campbell i jego styl rozpoznaje się wszędzie. Urodzony w Nowym Jorku, a wychowywany w Los Angeles, Kareem przelewał odwietne barierki między East a

West Coast. W czasie, gdy nie jeździ, zajmuje się swoim synkiem. Rada od Kareema dla wszystkich skaterów: "Róbcie wszystko sami i róbcie to uczciwie".

### Rune Glifberg

Rune miał 11 lat, gdy do jego domu w Kopenhadze przyszedł kolega z deskorolką pod pachą. Dzięki tej właśnie desce Rune mieszka teraz w Huntington Beach w Kalifornii i tam też trenuje.



je. Warunki ma do tego wspaniale, szczególnie że potrafi jeździć po każdym właściwie terenie. Nikogo nie dziwi widok Runego trenującego np. w osuszonym basenie. On sam jednak przyznaje, że największą jego miłością są wielkie rampy.

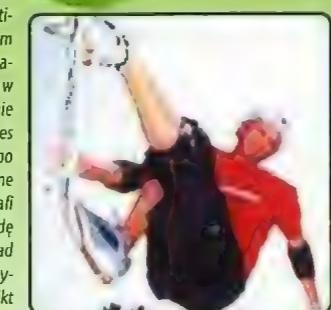
### Eric Koston

Jeśli nie możesz się zdecydować, którego zawodnika wybrać, pomyśl nad Erikiem. Jeżeli jak każdy, a jedno czenie jak inny. W jego wykonaniu każdy trik, od najprostszego po istotnie fascynującego, wygląda jak dziecinna zabawa. Niektoří myli jego blażejskie zachowanie podczas zawodów, ale jest to tylko zmyłka, bo Eric ma na koncie kilka własnych trików i, rzecjaśnie, osiągnięcia godne profesjonalisty.



### Bucky Lasek

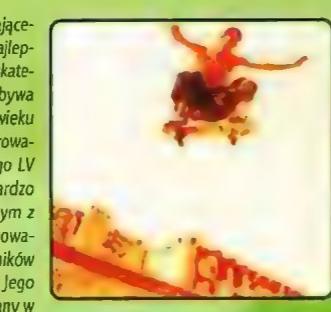
Wychowany w Baltimore na Wschodnim Wybrzeżu, Bucky Lasek trenuje teraz w Carlsbad w stanie Kalifornia. Charles Michael Lasek, bo tak brzmi jego pełna nazwisko, potrafi wbić się naprawdę wysoko i skacze nad half-pipe'ami i innymi skaterami jak nikt inny. Jego styl można generalnie podsumować jako bardzo zrównoważony. Bucky, jeśli akurat nie sprawdzi wytrzymałości swoich zębów w Mission Valley Skate Park, przebywa ze swoją ukochaną żoną i córką.



**Rodney Mullen**  
Pobudka, prysznik, golenie i błyskawiczny wypadek z domu w celu obmyślenia nowych trików. Tak, w skrócie wygląda kariера Rodneyego, ojca chrzestnego skatingu na ulicach. W ciągu dwudziestu lat swojej zawodowej kariery Mullen zdobył 35 tytułów mistrza świata w freestyle'u i stworzył oszalamającą listę wymyślonych samemu trików. Kto z was nie zna takich jak kickflip, underflip, impossible, casper czy darkslide? Można by rzec, że to podstawa. Podstawa stworzona przez Rodneya.

### Chad Muska

Prosto z oszalamającym Las Vegas i najlepszych magazynów skateboardingowych przybywa Chad Muska. W wieku piętnastu lat przeprowadził się z rodziną do Kalifornii i bardzo szybko został jednym z najbardziej szanowanych zawodników w historii czasów. Jego własny, wypracowany w poście styl stał się pozywką dla wielu młodych zawodników, a Chad na tym nie poprzestał. Aktywnie uczestniczy w promocji skateboardingu, tworzy muzykę jungle i hip-hop oraz oczywiście jeździ



### Andrew Reynolds

Mimo iż jest uznawany za profesjonalistę dopiero od trzech lat, Andrew daje sobie wspaniale radę i zwraca na siebie uwagę wszystkich zainteresowanych skateboardingiem. Jeżeli znajdziesz się przypadkiem w LA w Kalifornii i zobaczyysz kogoś skaczącego nad ogromnymi dziurami czy zeskakującym z wysokich schodów, po kim nie będzie widać żadnego wysiłku, będzie to Turtle Boy, czyli właśnie Reynolds. Podejdź do gry, gdy będzie przelatywał.



### Geoff Rowley

Jednoosobowa inwazja prosto ze starego kontynentu. Geoff urodził się w Liverpoolu (w Wielkiej Brytanii) i stamtąd zaatakował profesjonalnych skateboarderów. Obecnie mieszka w Kalifornii; jego dieta składa się z pokonywania kilometrów poręczy i setek schodów oraz oczywiście jedzenia warzyw. Jeżeli ktoś wykonuje 360-flip down z trzydziestu schodów, to musi to być Rowley.

### Elissa Steamer

Pierwsza kobieta, której imię znalazło się na profesjonalnym desku. Odkąd zaczęła jeździć, z domu nowała wszystkie zawody dla kobiet i ostro dala się we znaki mężczyznom, którzy - wydawałoby się - rzadko w tym sporcie. Urodzona na Florydzie, a mieszkająca w LA Elissa zajmuje się pokonywaniem ulic i stereotypów. Mówią o niej, że jeździ tak jak ty chceszby móc.

### Jamie Thomas

Pochodzący z AlabamyJamie dawno już pokonał najwyższe gapy i poręcze. Jakie można sobie wyobrazić, jeśli nie wierzycie na słowo, obejrzyjcie filmy "Welcome to Hell" albo "Misled Youth".

- szybko się przekonaj, Jamie jest w tej chwili jedynym zawodnikiem, który pokonał słynny Leap of Faith i odszedł na własnych nogach.



grinda na jakiejś szczególnie długiej rurce. To z kolei prowadzi do zaliczenia kolejnych zadań, a zebranie odpowiedniej ilości gotówki odblokowuje kolejne trasy.

Osobnym przypadkiem są zdarzające się od czasu do czasu mistrzostwa rozgrywane w typowych skate parkach. Tu, dla odmiany, nie jest najbardziej istotna liczba zdobytych punktów, a tak zwane wrażenia artystyczne z przejazdu. Dlatego należy wykonywać zróżnicowane triki oraz unikać upadków. Po skończonym przejeździe trzech sędziów ocenia nasze wyczyny, a suma zdobytych punktów po trzech przejazdach decyduje, które miejsce zajelismy. Rzeczą jasna, pierwsze trzy miejsca premowane są odpowiednią nagrodą pieniężną, a stanie na najwyższym podium odblokowuje nam jedną z dodatkowych, ukrytych na początku tras.

Tak to mniej więcej wygląda; jeździmy, wydajemy pieniądze i dalej jeździmy, aż uda nam się zaliczyć wszystkie zadania na wszystkich dostępnych trasach. A wszystkie z nich kryją tyle tajemnic, że samo ich odkrycie wymaga od gracza naprawdę sporo czasu. Co ważne, przez cały okres "testowania" gry ani razu nie odniosłem wrażenia, że już mam dość, że już mnie to nudzi. Przeciwnie, bowiem zdziałyło mi się zarwać kilka nocek, żeby tylko zaliczyć kolejne zadanie...

Są jednak malkontenci, którym w końcu mogliby się to wszysko znudzić. Takim graczom polecam jeszcze "wizytę" w dwóch opcjach, o których dotąd nie wspomniałem. Pierwsza z nich to edytor skate parków, pozwalający nam - jak sama nazwa wskazuje - na zbudowanie parku z kilkudziesięciu dostępnych elementów. Obsługa tego modułu jest dziedzinie prosta, a efekty, jakie można uzyskać, naprawdę ciekawe, więc warto się zainteresować. Co ważne, pliki z własnymi produkcjami - podobnie jak pliki z powtórkami z przejazdów - są

DUB PISTOLS "Cyclone" (z albumu Point Blank)  
LAGWAGON "May 16" (z albumu Let's Talk About Feelings) - www.lagwagon.com  
STYLES OF BEYOND "Subculture"  
CONSUMED "Heavy Metal Winner" (z albumu Breakfast At Pappa's)  
FU MANCHU "Evil Eye" (z albumu The Action Is Go) - www.fu-manchu.com  
ALLEY LIFE FEATURING BLACK PLANET "Out With The Old" (z albumu Alley Life)  
SWINGIN' UTTERS "Five Lessons Learned" (z albumu Five Lessons Learned)  
BORN ALLAH "City Star"

dość niewielkie, więc nie ma problemu z przesyaniem ich za pomocą Internetu. Za pomocą sieci można oczywiście nie tylko przesyłać własne twoery, jak udało nam się stwierdzić z imię Gernin; Tony Hawk's Pro Skater 2 pozwala również na toczenie całkiem udanych pojedynków z użyciem kabla. Kilka kolejnych trybów powinno zadowolić większość graczy, a starcie z żywym przeciwnikiem daje naprawdę duży satysfakcję.

Tak zresztą jest w całej grze - co już pewnie zdążyłem setki razy powiedzieć. Bawi, tworzenie i rozwój zawodnika, bawi jazda, bawi zaliczanie zadań, oglądanie powtórek z udanych przejazdów, bawi wszysko. Coby było lepiej, zabawaowa ma naprawdę porządnie zrealizowaną oprawę zarówno graficzną, jak i dźwiękową. O ile grafika można określić w kilku krótkich słowach - jest szczegółowa, przyjemna dla oka i bardzo dobrze animowana - to dźwiękowi należą do siebie się kilka osobnych zdań. Pomijając dźwięki towarzyszące toczniu się kółek, upadkom itp., największym atutem udźwiękowienia THPS2 jest muzyka. Idealnie towarzyszy poczynaniom zawodników, nie nudzi się i - co bardzo ważne - podkręca tak, że aż ciężko usiedzieć. Jeśli nie wierzycie, zołączcie sami w jednej z ramek co też przygrywa w THPS2. Miodzio...

Jedyną wadą THPS2, którą mógłbym wymienić, a która nie ma wpływu na ocenę, jaką grze wystawiam, jest cena. Coś ponad 150 zł. Jeśli jednak kogoś na to stać, szczerze polecam i wracam do gry. Optymistycznie nastraja mnie fakt, że takie gry pojawiają się w końcu na pęcata, a trzeba wam wiedzieć, że to nie koniec, już niedługo zasiadziemy za kierownicą BMX-a...

Ocena: **10**

Producent:	Advisiion
Dystrybutor:	LEM tel. (022) 625165
Internet:	http://www.advisiion.com
Wymagania:	PII 233, 32 MB RAM, Windows 95
Akcelerator:	Przydatny
Plisy:	<ul style="list-style-type: none"> <li>wysoka</li> <li>wspierająca zabawa dla kolekcjonerów</li> <li>plansze dające dużą swobodę</li> <li>wspierająca muzykę</li> <li>prosta obsługa</li> <li>"skoro ja w to gram to coś znaczy" (c) Gernin 2000</li> </ul>
Minisy:	<ul style="list-style-type: none"> <li>wysoka jak na po skle warunki cena</li> </ul>

CD-ACTION 01/2001

CD-ACTION 01/2001

# Soldier

Dawno, dawno temu w odległej galaktyce... Stój! To nie ten film. A więc zaczynamy od początku. Był sobie kiedyś taki głupiutki amerykański filmik sci-fi klasy C z Kurtem Russellem w roli głównej. "Dzieło" to było tak beznadziejne, że aż dziw bierze, jak taki Kurt Russell (bądź co bądź wziął udział w kilku niezły filmach, jak np. "Tombstone") mógł zagrać w takim gniocie. Co gorsza, firma SouthPeak postanowiła przenieść owo dziecko X muzy na ekranie poczciwych blaszaków.

Ulver

**J**esieli miałem jakąkolwiek nadzieję, że gra okaże się lepsza od filmu, to po pięciu minutach okazało się, iż przystosowanie "Nadzieja matki głupich" sprawdza się w przypadku Solidera stuprocentowo. Gra szumnie zapowiadana na hiciorski TPP okazuje się cienką strzelanką, do złudzenia przypominającą sławny Commanda z automatów. Pamiętacie jeszcze te zadymione małe nory, gdzie spędzało się wiele godzin wydając całe kieszonkowe?

Soldier to taka typowa automatowa nawalanka w 3D z widokiem zza pleców bohatera. Wcielając się w rolę Todd (vel Russella) lub niejakiej Sandry pacyfikujesz wszystko, co napotkasz na drodze, nie martwiąc się przy tym o nic więcej. Twoje zadanie jest banalnie proste: byle do produ i wyróżnić jak najwięcej wrogów. Co ciekawe, programiści postanowili tak bardzo nam uatrakcyjnić grę, że wpadli na arcyognal-

Bez względu jednak na to, jaką postać wybierzesz, do pokonania masz piętnaście poziomów. Sceneria, że tak to ujmę, przedstawia raczej tę pesymistyczną wizję przyszłości. Biegamy po jakieś mocno zaśmieconej i zdewastowanej do granic możliwości planecie. Skojarzenia z Blade Runnerem czy Mad Maxem mile widziane. Na drodze bohatera o lepszą przyszłość stają żołnierze pierwszej i drugiej generacji, zmutowane zwierzaki i roboty. Nic, co by

warto było wspominać w długie zimowe wieczory lub czośnić się po nocach. Dobrego słowa nie mogę napisać o ich AI. Pchnią się pod lufę jak bärany, a skoro już o tym mowa, to bronię Todd równie nie należą do oryginalnych, bo trudno ta kowę uznać karabin plazmowy, shotgun, rakietnicę, miotacz płomieni czy granatnik. Podsumowując grywalność, Soldier oscyluje w rejonach nagrody dla największej kichy roku przyznawanej przez szacowne zgromadzenie pismaków CDA.

Porzucić możecie również nadzieję na to, że ta gra coś sobą reprezentuje pod względem wizualnym czy dźwiękowym - chociaż posiada najbardziej absurdalne wymagania sprzętowe, o jakich kiedykolwiek słyszałem. Otóż minimum podane przez autorów to (ACHTUNG!): Pentium II 300, 64 MB RAM i dopałącz 3D! Natomiast zalecane to... P III 500 i 128 MB RAM. Czyste szaleństwo. Gdyby chociaż Soldier proponował jakąś wyjątkową grafikę... Ale produkt SouthPeak nie prezentuje nawet drugoligowego poziomu! Oceniając po wymaganiach, powinniśmy mieć do czynienia z grafiką bijącą na głowę QIII[A czy Unreal Tournament. Tymczasem poczwaszy od tej, a skończywszy na postaciach, wszystko jest kwadratowe i beznadziejnie nierealistyczne.

A animacja Todd? Na Amidze widziałem płynniejsze! Włos się jeży, jak się patrzy na takie szkaradzwo i przelicza w głowie, ile to trzeba wydać na sprzęt, aby w toto zagrać. Czy coś gorszego może nas spotkać w tej grze?

A i owszem, dźwiękowcy najwyraźniej postanowili nie wyłamywać się z szeregu i stworzyli jedną z najgorszych ścieżek dźwiękowych w historii komputeryzacji. Słuchanie odgłosów imitujących dość nieporadnie odgłosy filmów akcji jest koszmarkiem. Z tego też powodu proponuję was wyłączyć głośniki.

Wiecie, jakie to dziwne uczucie, zagrać w tak beznadziejną gierkę, jaką jest Soldier, po tygodniach spędzonych przy takich hiciorach, jak Rune, NHL 2001 itd? Ja właśnie tego doświadczam i powiadam was, że czuję się podle. Radzę omijać produkt South Peak i zająć się czymś innym. Na przykład ubieraniem chórów lub kupowaniem świątecznych prezentów. I pomyśleć, że czasami z rozrzeniem wspominam automata Commanda...

INFO • INFO • INFO • INFO	Ocena:
<b>Producent:</b> SouthPeak Interactive	<b>2</b>
<b>Dystrybutor:</b> SouthPeak Interactive	
<b>Internet:</b> <a href="http://www.southpeak.com">http://www.southpeak.com</a>	
<b>Wymagania:</b> P II 300, 64 MB RAM, Win9x/00 karta muzyczna <b>Akcelerator:</b> konieczny	
<b>Plusy:</b> • automatowy Commando w 3D • nie musisz walczyć z graczem	<b>Minusy:</b> • absurdalne wymagania sprzętowe! • cała reszta...

# Rome: the Will of Ceasar

Wiecie, mamy co prawda wspaniałe tradycje w szkolnictwie (Frycz Modrzewski, Stanisław Konarski, Hugo Kołłątaj i inni), ale obecnie cała nasza klasa polityczna "cznia" naukę i edukację - choć od dawna wiadomo, że inwestycje w naukę są ogromnie opłacalne. Zrozumieli to Francuzi - firma Cryo, od wielu lat produkująca znakomite gry przygodowo-edukacyjne, jest dotowana przez francuskie Ministerstwo Szkolnictwa. Obecnie przyłącza się do niej firma Montparnasse Multimedia, która przedstawia nam grę ROME: THE WILL OF CAESAR.

## Ei General Magnifico

Gra prowadzi nas do starożytnego Rzymu w jednym z najciekawszych momentów jego historii. W rok po zabójstwie Cezara Imperium pogrązione jest w chaosie. Potężni gracze - Marek Antoniusz, Kleopatra (ta niby nie miała realnej siły, ale była matką Cezariona, Juliuszowego synka). Oktawian (pozniejszy cesar August) i inni przyczuli się, nie bardzo wiedząc, co robić. Krótkie rządy Cezara udowodnily, że formula Republiki już się przejęła, potem Imperium nie da się rządzić skłonemu Senatowi, a wodzowie legionów, którzy mają do dyspozycji realną siłę, nie bardzo są skłonni do dawania posłucha starym prykom. Sprawy toczą się niby normalnym torem, ale wyczuwa się napięcie... Władza leży na ulicy... i ktoś ją musi wziąć. Gdyby Cezar zastał testament, sprawy mogłyby się jakoś ułożyć, ale niestety, testament wielkiego Juliusza gdzieś wcięto. W tym momencie przyśropujesz do działania.

Przedajesz młodego dekuriona wigilów (to była taka miejska straż), niełatwno przybyłego do Rzymu Herculesa Prasinusa, który ma wyjaśnić zagadkę zabójstwa pewnego rzymskiego patrycjusza, niejakaiego Titiniusa. Sprawa pozornie jest prosta - winowajca zresztą został już odnaleziony. Jest nim żona zamordowanego, która (zdarczana przez małżonka) udzieliła mu pono w ten sposób rozwodu. Wszystko jednak szybko komplikuje się niczym węzeł gordyjski. Okazuje się na przykład, że zdradzana małżonka, owszem, poałała się do znanej trucicielki, Locusty, ale chodziło jej o napój miotny, który miał wskażać dawne zapały męża. W sprawę jednak wmięszała się pewna egipska piastunka - która na co dzień opiekuje się... synkiem Cezara i pracuje dla Kleopatry. Prowadzący śledztwo dekurion nieustannie zresztą "nadziewa się" na najwyższych rzymskich oficerów - poznajemy więc starego lisa, Cicerona, Oktawiana i kilku innych VIP-ów oraz (oczywiście) ich małżonki. Wszyscy się znają, wszyscy ukrywają jakieś sekrety, każdy kiedyś z każdym niemal sypią (przypominam, że i sam Cezar od czasu do czasu, nie gardząc prawdziwie męską przyjaźnią, brał sobie do łóżka jakiegoś dziarskiego legionistę... serio!). Prowadzący śledztwo Hercules ma - w miarę upływu czasu - coraz bardziej zadanie,

Prowadzący śledztwo podoficer będzie odwiedzał świątynie, wieżami, ogrody, place... wy zaś będąc mieli wrażenie, że oglądacie coś niemał... współczesnego. Starożytny Rzym pod względem zdobyczy cywilizacyjnych znacznie wyprzedził wieki późniejsze - w stolicy Imperium można było znaleźć najbardziej wyszukane rozrywki, zaspakoić najrozmaitsze gusta... a dla mających gotówkę gości w odpowiednich miejscowościach wymyślano całkiem nowe zbożenia. Tego co prawda akurat w grze nie

zobaczycie, ale uwierzcie mi na słowo, że niektórzy rzymscy patrycjusze mogliby naszych zblazowanych japońsków nauczyć bardzo wiele ciekawych rzeczy.

Gra - jako się rzekło - należy do gier edukacyjnych - masz więc opcję pozwalającą ci na wszechstronne poznanie danej epoki. Rzec opracowali najlepsi francuscy historycy (więc pod względem merytorycznym jest bez zarzutu) i graficy (więc też do niczego prawie się nie można przyczepić). Nie jest to bez znaczenia w dobie, kiedy hollywoodzcy historycy każą Markowi Antoniuszowi trzymać w dłoni książkę o dość współczesnym kształcie (film "Juliusz Cezar") albo ubierać Herkulesa w skórzane spodnie i każą mu biegać wśród nowozelandzkich sosen kauri. Wiedza historyczna prezentowana w grze jest wiedzą rzetelną - choć jej interpretacja jest już nieco dowolna. Sam diabeł nie dojdzie dzisiaj, czy Marek Antoniusz wiedział o spisku na życie Cezara i czy nie zgryzeszył zaniechaniem (w końcu niewiele brakło, by poza Kleopatram odziedzielić resztę Cesarsztwa). Nie wiemy też, co obudziło ambicje Oktawiana, jakie pozbudki kierowały Ciceronem... i tak dalej. Ale oczywiście spekulacje autorów gry są mocno podbudowane dokumentami.



Z tym wszystkim gra ma jedną poważną i jedną mniej poważną wadę. Ta poważniejsza to jej stosunkowo niewielka dynamiczność. W pierwszej fazie gry nasz bohater w zasadzie spaceruje po Rzymie i zbiera informacje. Owszem, ważne, ciekawe, ale jest to dość nudne. Potem sytuacja się zmienia... ale nie za bardzo. Przydługiwe dia logi są pouczające historycznie, ale mogą gracza szybko znużyć.

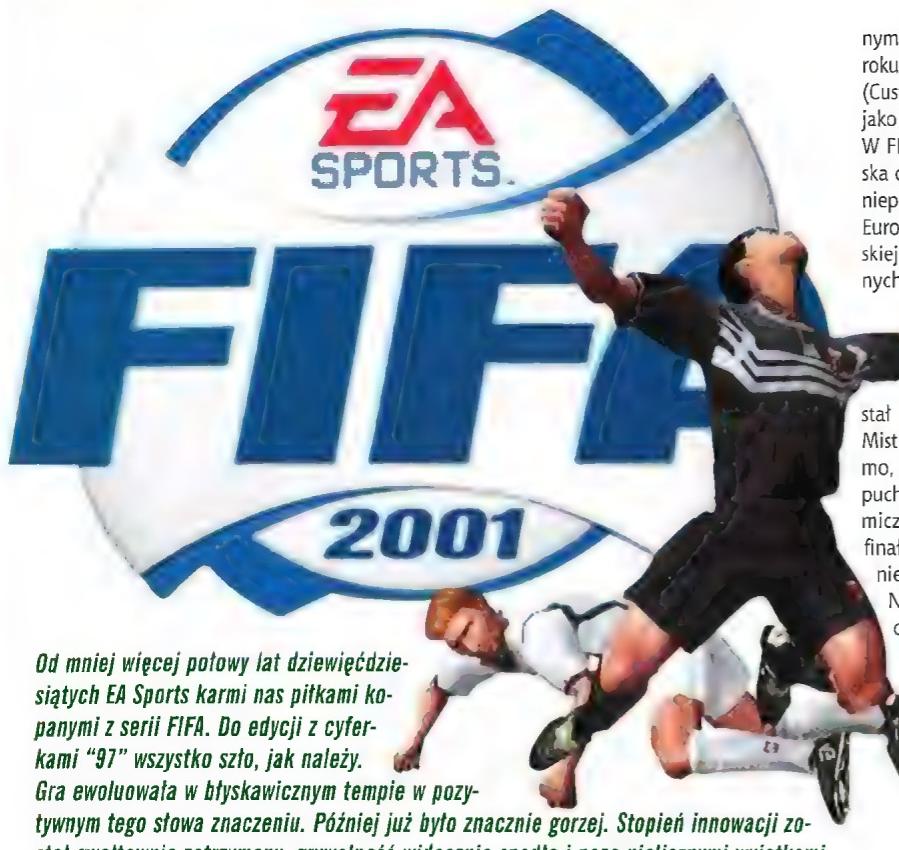
Drugą wadą gry są jej dość wysokie wymagania techniczne. Grafem na PII 366 MHz i mającym do dyspozycji Rivet TNT2 oraz pamięć RAM o wielkości 128 MB... i nie bytem zbudowany sprawnością programu. Bohater w wielu miejscach jakby się zacinał... a kiedy wskazywał mu kierunek marszu, długo (2-3 sekundy) rozmijał, aby wykonać polecenie. Nie jest to rzecz, która dobrze wróży gracjom polskim, często posiadającym sprzęt mniej doskonaty.

Poza tym dwiema wadami gra w zasadzie nie ma żadnych usterek. Program automatycznie też zapisuje główne przestanki, jakie zdobywamy podczas gry. Wszystko to połączone z niezłą grafiką i muzyką sprawia, że oceniam grę na całkiem przyzwoite 6 punktów.



INFO • INFO • INFO • INFO	Ocena:
<b>Producent:</b> Montparnasse Multimedia	<b>6</b>
<b>Dystrybutor:</b> Montparnasse Multimedia	
<b>Internet:</b> <a href="http://www.alcanstar.com">http://www.alcanstar.com</a>	
<b>Wymagania:</b> P2 366, 128 MB RAM, Win9x/00 karta muzyczna <b>Akcelerator:</b> konieczny	
<b>Plusy:</b> • ciekawe ujęcie epoki • efektowna grafika • wysokie wartości edukacyjne	<b>Minusy:</b> • dość wysokie wymagania sprzętowe • pewna monotonia akcji

ny pomysł: wspomniane postacie różnią się od siebie. Todd wygląda i sposobem walki niewiele ustępuje samemu Terminatorowi lub Rambo. Nosi ze sobą arsenał, o jakim polska armia może najwyżej pomarzyć, a co najważniejsze - potrafi się znakomicie posługiwać wszelkim żelastwem. Sandra za to jest szybsza i sprawniejsza oraz podobno mądrzejsza (tzn. mniej strzała). Ale tego nie mogę stwierdzić z uwagi na niewymagający używania szarych komórek charakter gry. Todd jest także bardziej wytrzymały od Sandry i myślę, że jeśli zdecydujecie się zagrać w tego gniaota, to powinniście zdecydować się właśnie na niego. Grając Sandrę co chwilą przenosimy się do lepszego świata, zanim nawet zdążyłem się rozgrzać i natknąć przeciwników.



*Od mniej więcej połowy lat dziewięćdziesiątych EA Sports karmi nas piłkami komputerowymi z serii FIFA. Do edycji z cyfrem "97" wszystko szło, jak należy.*

*Gra ewoluowała w błyskawicznym tempie w pozytywnym tego słowa znaczeniu. Później już było znacznie gorzej. Stopień innowacji został gwałtownie zatrzymany, grywalność widocznie spadła i poza nielicznymi wyjątkami (np. World Cup) kolejne części były coraz nudniejsze. Kłopot w tym, że nikt się nie kwapił, aby zdetronizować królewską serię EA Sports i co roku wszyscy uznawali FIFA za najlepszy tytuł na rynku.*

#### Bambino de Bodom

Każdej jesieni otrzymuję pudełko z logiem EA Sports oraz pismem FIFA i podczas instalacji zastanawiam się, czy tym razem FIFA dokopie mi jak za moich młodzieńczych lat (chyba do końca życia) nie zapomni chwili, gdy pierwszy raz ujrzałem FIFA 96, czy może po raz wtóry się rozzaruje? Jako że w ostatnich latach zawsze byłem mniej lub bardziej zadowolony, w tym roku postanowiłem, iż jeśli FIFA 2001 NADAL nie będzie niczym szokować, to nie będę miał dla niej litości. Wszak ileż czasu można tolerować minimalistów? Gracze płaczą za FIFA sporą gotówką, a EA Sports co roku wypuszcza gnoja z aktualizowanymi składami i triumfalnie obwieszcza swoje panowanie na rynku symulacji piłek kopanych. Smutne, lecz prawdziwe. Mimo to podchodziłem do FIFA 2001 z dużymi nadziejęmi. W tym roku ukazało się przecież niezłe Euro 2000, a miesiąc temu giercowałem ze znakomitą Premier League Stars 2001, które pochodziło również ze stajni EA Sports. Otworzyłem pudełko, zainstalowałem i...



Nie będę ukrywał, że grało mi się kilka razy gorzej niż w Premier League Stars 2001. Tamta gra po prostu posiada niesamowity połot, grywalność i potrafi mnie przykuć na długie godziny do monitora. FIFA 2001 niestety nie sprawia mi takiej radości. Jednak, aby nie być gołosłownym,



cham w tym sporcie możliwość zdobywania bramek (na tym to chyba polega?) i nie bawi mnie zupełnie nucne budowane akcje trwające przez kilka minut. Tyle bowiem czasu zaj-

nym, zaczęć od początku. Opcje rozgrywki w zasadzie takie same jak co roku, czyli mecz towarzyski, sezon, turniej, trening i rozgrywki dowolne (Custom). Najbardziej przypatrz mi do gustu ten ostatni rodzaj zabawy, jako że pozostałe mają kilka minusów. Weźmy chociażby sezon ligowy. W FIFA 2001 jest też siedemnaście lig, w tym tak egzotyczne jak koreańska czy austriacka lub izraelska, lecz brakuje polskiej! To chyba rytyjące, nieprawdaż? Autorzy FIFA mają najwyraźniej jakieś uprzedzenie do lig z Europy Wschodniej i Centralnej, jako że nie znajdzicie również ligi czeskiej czy rosyjskiej, a wydają mi się one mocniejsze od wyżej wymienionych, czy też skandynawskich. Takim podejściem zniechęcają graczy.

Jestem pewien, że gdyby w FIFA 2001 była liga polska, to siegnęłoby po tę grę więcej fanów.

W podobnym tonie można się czepić turnieju (Tournament). Został on podzielony na Mistrzostwa Świata (World Cup), pseudo Ligue Mistrzów (ECC) i Puchar UEFA (EFA). Napisalem pseudo, bo, jak wiadomo, EA Sports nie ma prawa do nazewnictwa związanego z europejskimi pucharami i dlatego nazwy tych rozgrywek są takie jakie są (czytaj komiczne). Mistrzostwa Świata, co zaskakujące, obejmują jedynie turniej finałowy. Żadnych eliminacji! Jest to prawdopodobnie spowodowane niewielką liczbą zespołów narodowych dostępnych w grze, a szkoda. Natomiast tych was, którzy zdecydują się zagrać w którymś z pucharów, spotka przykro niespodzianka w postaci braku jakiekolwiek z polskich drużyn! To już skandal, bowiem w poprzedniej części były nasze zespoły. Skoro jeszcze jestem w patriotycznym nastroju, to dwa słowa o składzie reprezentacji. Skład jest w miarę aktualny, chociaż brakuje Juskowiaka, ale niech ktoś mi powie, kim jest tajemniczy Hilario??? Brat kucharza reprezesa czy wujek masażysty?

Będę i niedopracowanie w poszczególnych rozgrywkach to jednak tylko czerwionka lodowej składającej się z minusów FIFA 2001. Nie sposób nie doczepić się do grywalności. Pamiętacie, jak zachwycałem się Premier League Stars 2001? Byłem nią oczarowany niemożelnie (i nadal jestem, bo cały czas gierczę), grywalność tej gry powalała mnie na kolana. A jaka jest FIFA 2001? Jednym słowem monotonna. Tu nie ma miejsca na entuzjazm, jaki miał miejsce w Premier League Stars 2001: tam strzelano się cudowne bramki po pięknych, zapierających dech w piersi (i przedstawiciele płci pięknej w piersiach) akcjach, a w FIFA 2001 jesteśmy świadkami beznadziejnie statycznej gry. Akcje, co by nie powiedzieć, ślimaczą się, każdy piłkarz kurczowo trzyma się swojej pozycji, wywołując tym samym brak spontaniczności, polotu czy, jak kto woli, radości w grze kopaczy. Ktoś powie, że FIFA 2001 to symulacja, czylej jeśli zawodnicy wykonują powierzone im zadania taktyczne, to gra jest w porządku. Tyle że parę ładnych lat temu ówczesny selekcjoner naszej reprezentacji po remisie z bodajże Maltem powiedział: "Wynik 0:0 jest odzwierciedleniem znakomitej gry obronnej obu zespołów". Ta wypowiedź ma wiele wspólnego z FIFA 2001. O ile w PLS 2001 cała zabawa polegała na strzelaniu bramek, to w przypadku FIFA 2001 główną rolę odgrywa obrona. Mecze jak żywo przypominają nasze starcia z Walią czy Islandią. Jałowa gra pozycyjna, bicie głową w mur obrońców i akcje typu: "a nóż się uda dostawić nogę lub głowę". Nie wiem jak wy, ale ja ko-

muję rozmontowanie kilkunastoma lub kilkudziesięcioma podaniem obrony.

Owszem, jest jedno, co mi się w tym wszystkim podoba. Można wreszcie naprawdę mocno przyłożyć z dystansu, ale to przecież nie zmienia sumarycznego obrazu gry. Muszę się także przyczepić do schematychności większości akcji i padających bramek. Po kilku meczach nie ma problemów z tym, aby opracować sobie kilka schematów, po których faciata ląduje w siatce. Rzuty rożne EA Sports wypomina nam co roku, a

wencjonalne zwody, szybkość... to właśnie wyróżnia owoch najstarszych spośród kopaczy. Pozo'm mistrzowski prezentują animacje postaci. Wszystko począwszy od przyjęcia piłki aż po wślizgi wygląda fantastycznie, ale czy może być inaczej, skoro jako model motion capture posłużyły takie gwiazdy jak Gaizka Mendieta, Edgar Davids czy Thierry Henry. To nie jest tylko chwyty reklamo-



wy, ci facec' nie żałowali zdrowia, aby potem graficy EA Sports mogli wklepać ich ruchy do komputera. Efekt kołkowy jest doprawdy piękny. Znacznie gorzej jest z muzyką i komentarzem. Równie żenującego podkładu muzycznego dawno nie słyszałem, to, co atakuje nasze uszy, jest zwyczajnie koszmarne. Chaos, tak bym to określił, bo nie znajduję w tym ni krzyty melodii. Co się za tym komentarza, to nie będę powtarzał się po raz tysiączny. Mam serdecznie dosyć słuchania flegmatycznych wywołów Johna Motsona, który komentuje w stylu "niegroźna sytuacja... goll!" (to autentyczny tekst jednego z naszych komentatorów podczas MŚ w 1998). Naprawdę nie miałbym nic do gościa, gdyby wkompleksował w komentarzu więcej uczucia. A



**Uczeń przerasta mistrza. Po kilku latach bezapelacyjnej hegemonii FIFA została pokonana własną broną. Edycja 2001 jest bowiem wyraźnie słabszego od drugiej gry ze stajni EA Sports - Premier League Stars 2001. Grafika co prawda zachwyca, ale już grywalność oraz tryby rozgrywki stoją na słabym poziomie.**

mimo to jest to nadal najłatwiejszy sposób na zdobycie bramki. Innym ciekawym schematem jest strzał głową przed pola karnego i przedłużenie lotu piłki również główką. Bramkarz nie ma szans na obronę. Takie schematy można mnożyć w nieskończoność. Zastanawiam mnie również, dlaczego sędziowie gwiazdą z opóźnieniem? Ewidentny foul, a pan w czerni gwiazda po jakis dwóch, trzech sekundach. Czyżbyśmy mieli do czynienia z prawem korzyści? Aha... na plus rozgrywki należą zapisać wskaźnik siły strzału, ale to już było w NHL i kilku innych piłkach, więc to żadna rewelacja.

Co prawda grywalność nie stoi na najwyższym poziomie, ale grafika jest za to przedniej marki. Poprawiono ją dość istotnie w porównaniu do Euro 2000 czy FIFA 2000. Największe wrażenie zrobiły na mnie warunki pogodowe. Z tak realistycznie padającym deszczem i śniegiem to chyba jeszcze nie mieliśmy do czynienia w żadnej sportówce. Dodano także sporo grafiki poza samą murawą. Przy linii bocznej biegają sędziowie boczní, pojawiły się przy linii także trenerzy i boksy etc. Bez wątpienia ładniej wyglądają sami piłkarze. Zwłaszcza ci, o których można powiedzieć, że są charakterystyczni. Łatwo jest rozróżnić biegającego po murawie Batigolę czy Beckhama. Sylwetki, włosy, zarost, niekon-

Team management										
Poland		Starting Line-up								
Holiday	Pos.	Pos.	Pos.	Pos.	Pos.	Pos.	Pos.	Pos.	Pos.	Pos.
1 Jerzy Dudek	GK	Start	31							
2 Tomasz Waldach	C8	Start	33							
3 Marcin Zieliński	C8	Start	25							
4 Tomasz Lewandowski	C8	Start	35							
5 Tomasz Kłos	KW	Start	35							
6 Rafał Szczęsny	LM	Start	39							
7 Rafał Wójcik	LW	Start	33							
8 Rafał Głowicz	RF	Start	40							
9 Tomasz Radzikowski	CF	Start	38							
10 Rafał Szczęsny	LF	Start	34							
FBI	SPD	SHT	PSS	STR	HDR	BC	TKE			
5	4	4	4	4	5	4	5			

#### INFO • INFO • INFO • INFO

Producenci:

EA Sports

Dystrybutor:

MTG Group, tel. (022) 6422768

Internet:

<http://www.easports.com>

Wymagania:

P 233, 32 RAM, WIN 95/98/2000

1xCD, karta muzyczna

Akcelerator:

zalecamy

Ocena: 7

+

-

+

-

+

-

+

-

+

-

+

-

+

-

+

-

+

-

+

-

+

-

+

-

+

-

+

-

+

-

+

-

+

-

+

-

+

-

+

-

+

-

+

-

+

-

+

-

+

-

+

-

+

# ZEUS Pan Olimpu

**W złotym wieku niepodzielonym władcą Olimpu był Kronos. W tym czasie powstali też ludzie, którzy, mimo że śmiertelni, nie znali wówczas trosk ni bólu, a umierali bez strachu. Kronos potknął swe dzieci, postoszny przepowiedni, która mówiła, że jego potomek straci go w otchłań Tartaru, tak samo jako on uczynił ze swym rodzicem. Paszczy Kronosa uniknął jednak Zeus, który pokonał w straszliwej bitwie swego ojca. Nastąpi wiek srebrny.**

**Inquisitor**

**W**tym czasie ludzie zapragnęli władzy i siły bogów, poculi się im równi. Zeus w strasznym gniewie zniszczył całe ich plemię. Nastąpi wiek spiskowy i na Ziemi pojawiły się nowi ludzie stworzeni przez bogów Olimpu. Ludzie żyli między nimi i mieli im wiernie służyć. Jednak każde z plemion czciło innego boga - w końcu poczęły one walczyć między sobą. Założyły krywą całą ziemię i doszczętnie wyniszczyły się w bratobójczych wojnach. Zastęp umartwych szeszyły do mrocznej, podziemnej krainy, gdzie snuć się będą po krańcu czasu. Stali się poddanymi boga umartwych - Hadesa.

Opustoszałą, martwą ziemię ponownie zapełnił rodzący ludzki, który i tym razem wyszedł z rąk Zeusa. Byli silni i piękni. Zaczął się wiek herosów i bohaterów. Byli to wielcy wojownicy, którzy mogli przenosić góry.

**Zeus: Pan Olimpu na pewno nie pozostawia gracza obojętnym. Roztacza nad nim baśniowy czar i pozwala zająć za zasłone minionych wieków. A przy okazji zmusi do myślenia i działania. Jeśli Faraon przypadł ci do gustu - to masz dziś dobry dzień!**

a głowami niemal sięgały chmur. Walczyli z potworami i toczyli straszliwe pojedynki między sobą. Byli tak potężni, że Zeus począł się ich obawiać. Chwała herosów nie trwała długo. Zeus zestał na ziemię wichury i deszcz tak wielki, że zatopił wszystkie lądy. Jeden sam szczyt Olimpu i Parnasu wystawał z kipieli. Żywioł szalał przez siedem dni, a gdy wody opadły, nic już nie było takie samo. Wyłoniły się nowe lądy i kontynenty, świat po raz kolejny opustoszał.



ne przez nowe, adekwatne do czasu i miejsca, w którym się znajdują. Zamiast wylewu Nilu gracza prześladowują więc plagi i zarazy. Oprócz gniewnych bogów, którym będzie trzeba stawić świątynie (wymaga to specjalnych rzemieślników, surowców i materiałów), na ziemi pojawią się herosi i monstra. Te ostatnie są również groźne jak bogowie czy wrogie armie. Potrafią zrównać z ziemią całe miasto i nawet system fortyfikacji i murów obronnych nie może ich powstrzymać (na dłużej niż chwilę). Aby się z nimi uporać, będzie więc trzeba poszukać herosa, bowiem tylko on potrafi się rozprawić z takim niebezpieczeństwem. Znacznie poszerza to możliwości gry, a jednocześnie sprawia, że... jest ona trudniejsza. Nie dość, że budowa i utrzymanie miasta we względnej równowadze to zadania niezwykle trudne, dochodzą jeszcze nowe problemy.

Oczywiście dla sprawnego stratega jest to wymarzone pole do popisu, a piętrzące się problemy działają niczym płachta na byka. Jeżeli jednak nie jesteś zbyt dobry w grach strategicznych, na pewno będziesz miał spore problemy z ukończeniem scenariusza (mimo stopniowania trudności). Cele w misjach wydają się stosunkowo proste, jednak ich osiągnięcie to już zupełnie inna sprawa. Na pożar cel jest banalny. Masz osiągnąć określony poziom populacji, zgromadzić w spichlerzach odpowiednią ilość żywoci itd. Musisz jednak wykonać też kilka zadań pośrednich. Brak gotówki na fortyfikacje sprawia, że sąsiedzi najeżdzają twoje miasto. Musisz wyszkolić wojsko, które nie powstanie bez zbrojowni. Potrzebujesz więc brązu, który z kolei możesz zdobyć jedynie w drodze handlu. Możesz go kupić, ale zanorski handlarz zgadza się tylko na wymianę - potrzebuje mammułu. Tego z kolei nie zdobędziesz, o ile nie uporasz się z potworem, który grawie w pobliżu złóż. Potwora pokona tylko bohater, który wymaga wybudowania swojej siedziby, wilna, wygrania igrzysk przez twoje miasto itd. Ita. Na to wszystko potrzeba gotówki, więc powyższe podatki. Mieszkańcy są niezadowoleni i opuszczają miasto. Szerzy się głód, a za nim plagi. Tracisz popularność. Wyłudzone miasto nie przynosi zysków. Nie ma komu uprawiać pól. Ostabione miasto zostaje zaatakowane przez sąsiadów. Nie masz pieniędzy na kontrybucję.

naprawdę spore możliwości, jeżeli chodzi o budowę różnorodnych obiektów i atrakcji. Ponownie irytowało mnie trochę przenikanie się postaci mieszkańców miasta, spieszających do swoich spraw, taka jest jednak konwencja graficzna gry. Szkoda natomiast, że mapa miasta została umieszczona w zakładce, a nie na stałej w jakimś punkcie ekranu. Metropole są bardzo rozległe, czas cenny, a znalezienie żądanej miejscowości lub budowli trwa częstokroć niezwykle długo.

Równie dobrze wrażenie robi to muzyczne Zeusa. Przykro jednak, że nie towarzyszy nam jako to zabawy przez cały czas rozgrywki. Również dźwięki, które słyszczę, gdy odwiedzamy określony warsztat czy dom, są nieźle dobrane.

Trudno jest zarzucić Zeusowi jakieś poważne wady czy niedociągnięcia. Jedyna rzecz, która może zniechęcać potencjalnego kupca, to pewna wtórność, czyli bardzo duże podobieństwo Zeusa do wcześniejszych gier ekonomiczno-strategicznych Impressions. Oczywiście zmieniło się to historycznie (czy raczej mitologicznie), wygląd budowli itd., jednak mimo to schemat pozostał ten sam, a gra nie wnosi prawie nic nowego. Z drugiej zaś strony argument ten można zastosować do większości gier z gatunku. Być może zatem odbiorcy Cesarza czy Faraona zapragną mieć kolejną grę z serii.

W każdym razie Zeus: Pan Olimpu na pewno nie pozostawia gracza obojętnym. Raczej roztacza nad nim baśniowy czar i pozwala zająć za zasłone minionych wieków. Świat starożytny, a przede wszystkim mitologiczni herosi, ponownie ożyli. Powinieneś to zobaczyć :).

## Zeus

Zeus (mitologia grecka), najwyższy bóg grecki, wywodzący się od indoeuropejskiego bóstwa o imieniu Diaus Pitā, ojciec bogów i ludzi, bóg wszelkich zjawisk atmosferycznych. Pierwotnie opiekun rodzin, stojący na straży ogniska domowego i domu. Straż praw gości i szukających azylu (Zeus Ktenios). Z czasem stał się patronem królów i państwa. Gwarantował (według Herjoda) wolność polityczną i sprawiedliwość (porządkowy przysiąg i umowę między ludźmi oraz między narodami).

Syn Kronosa i Rei, brat Posejdoną, Hadesa, Hestii, Demeter i Hery (także jej małżonka). Wychowany w Tajemnicach przed ojcem, który pokąwał swoje potomstwo, na górze Ida (lub Dikte) na Krecie pod opieką kozy Amaltei i kuretek. Pokonał ojca i tytanów, następnie gigantów i Tyfona. Podzielił się z braćmi władzą nad światem (zachowując zwierzchnictwo nad nim). Siedziba Zeusa została góra Olimp. Posiadał liczne potomstwo (m.in. Atenu, Apollo, Artemidę, Moiry, Charyty, Muzy, Ares, Dionizos, Herakles, Persefonę, Afrodytę i Heafajstos) ze związku z boginiami, nimfami i ziemiankami.

W czasach hellenistycznych (323-30 p.n.e.) wszystkie główne bóstwa niegreckie identyfikowano z Zeusem. Do mitów dotyczących Zeusa nawiązuje literatura i sztuka zarówno starożytnej, jak i nowożytnej. Najstarszym starożytnym wyobrażeniem Zeusa był posąg Zeusa Olimpijskiego. Do najważniejszych miejsc kultu Zeusa należały Dodona i Olimpia. Jego atrybutem był piorun, świętym drzewem - dąb, świętym zwierzęciem - orzeł. W starożytnym Rzymie został utożsamiony z Jowiszem.



Ukończenie misji to prawdziwe zwycięstwo, którego smak długo czuć w ustach. Być może to jest największą zaletą Zeus: Pana Olimpu. Wyśrubowany poziom trudności zmusza do przemyślenia każdego ruchu. Nie zawsze jest to łatwe, bowiem kolorowa grafika i tętniące życiem miasto przykuwają wzrok i dekoncentrują. Poziom graficzny gry nie odbiega od jej poprzedników. Budynki przedstawione są bardzo szczegółowo, a gracze ma



## INFO • INFO • INFO • INFO

### Producenci:

Impressions  
Dystrybutor:

Seria PLAY IT  
<http://zeus.impressionsgames.com>

Wymagania:  
Pentium 166, 32 MB RAM, Win95  
98, 2000

Akcelerator:  
Nie trzeba

### Plusy:

- fajna atmosfera
- milę greckie jako misje
- grafika
- muzyka

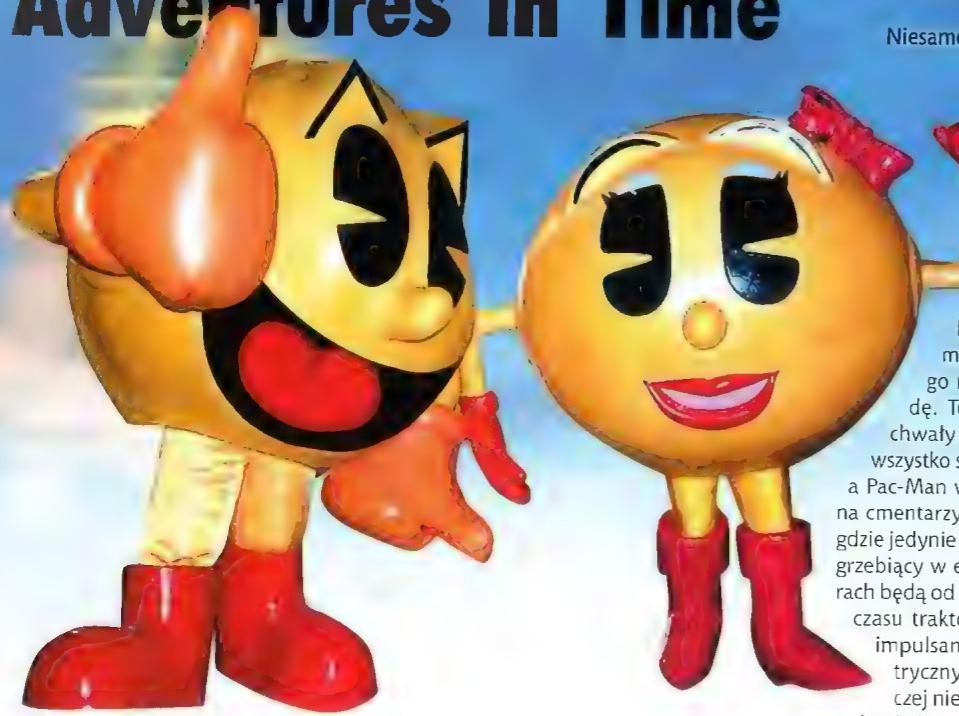
### Minisy:

- wyśrubowany poziom trudności
- nieco niewygodny interfejs
- trochę za mało muzyki

**Ocena:**  
**8**

Dane: 00 00 00 00 00 00

# Pac-Man Adventures in Time



Frogger, Galaga, Pong, Breakout, Centipede i inne tytuły, których świetność przypadła na dwie ubiegłe dekady, ponownie wkraczają na ring. W show-biznesie muzycznym najlepszą receptą na sukces jest odgrzanie starych kotletów (czytaj: hitów, np. ABBA) - podobnie przemysł gier komputerowych odkrył żyłę złota w klasycznych, częstokroć niemal zapomnianych gerkach. Tym razem to Hasbro postanowiło nabić sobie kabzę, publikując remake jednego z największych hitów lat 80 - Pac-Mana.

## Czarny Iwan

Informacja nie jest pełna. Należy dodać, że developerami gry są dwie inne, skadnaj dobrze znane firmy: Mind Eye Productions & Creative Asylum Limited. Zanim zajmiemy się wiweską zreinkarnowanego Pac-Mana, lyk historii na rozgrzewkę...

Pod koniec 1980 roku pojawia się Pac-Man, twór spłodzony w Nanco - japońskiej grupie programistów z otwartymi głowami. Pac-Man był rewelacyjny. Szybki jak błyskawica, ładny i szalenie wciągający. Nawet teraz nad gerką można spędzać wiele godzin. Jest to fenomen porównywalny jedynie do innych wielkich klasików, ot choćby nieśmiertelnego Tetrisa.

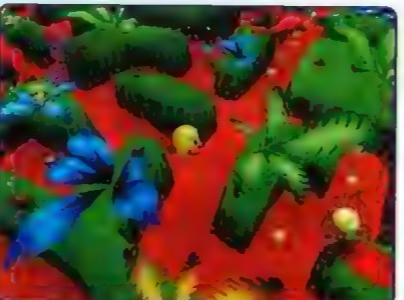


czy Snake'a (gery te trafiły obecnie do telefonów komórkowych). De Man, czyli śmieszna buźka, która pożerała żółte kropki, dopiero z czasem zyskała osobowość. Oryginalnie była to... pizza, która zamieścić się zjadana, sama połykała wszystko dookoła. Twórcy postanowili dać szansę biednej pizzy, która każdego dnia ginie miażdżona milionami żerbów na całym świecie. Jeżeli przyjrzyście się pierwotnej postaci De Mana, przekonacie się sami, że to po prostu okrąglą Margeritą bez jednego kawałka. Inna ciekawostka dotyczy samej nazwy gry. Występuje się ona mianowicie od japońskiego określenia "paku-paku", co oznacza czynność jedzenia (niam-niam?).

Niesamowita popularność Pac-Mana sprawiła, że bardzo szybko pojawiły się kolejne gry oparte na tym samym pomysle. Feministki dostarczyły swoją Mrs Pac-Man, czyli Panią Pac-Man - żeńską odmianę naszego bohatera. Niby grzyby po deszczu wyrosły wiele innych tytułów: Pac-Man Plus, Super Pac-Man, Pac-Mania, Baby Pac-Man, Professor Pac-Man.

De Man stał się sławny, każdy chciał go znać, wielu marzyło o autografie. O skali jego popularności świadczy choćby fakt, że trafił na okładkę Time'a. Własna limuzyna, farsa, kasyna i bal aż do białego rana - takie życie prowadził De Man przez całą dekadę. Te czasy jednak bezpowrotnie minęły, a dni dawnej chwały to jedynie niepewne cienie przeszłości. Czy jednak wszystko stracone,

a Pac-Man wyłudzone na cmentarzu gier, gdzie jedynie maniacy grzebiący w emulatorech będą od czasu do czasu traktować go impulsami elektrycznymi? Raczej nie. Powrót do świata żywych ma zapewnić Pac-Manowi nowy, modny wygląd (3D), wspaniałe przygody godne Indiany Jonesa i gigantyczna grywalność. Takie innowacje wprowadzone bowiem w grze Pac-Man: Adventures in Time.



Giera zyskała nawet całkiem zgrabny scenariusz, który zawija z przygodą De Mana. Okazuje się mianowicie, że Magical Power Pellet, która uratymuje planetę naszego bohatera przy życiu, została rozbita i odrzucona przez odwiecznych wrogów De Mana, niejako Ghosty (to duchy podobne nieco do Caspera, ale nie takie m'łe).

**Powrót do świata żywych ma zapewnić Pac-Manowi nowy, modny wygląd (3D), wspaniałe przygody godne Indiany Jonesa i gigantyczna grywalność. Takie innowacje wprowadzone bowiem w grze Pac-Man: Adventures in Time.**

De Man musi skorzystać z portalu czasu, stworzonego przez Profesora, który cofnie go do chwili, zanim planeta została zamieniona w kulę lodu. Będzie musiał odnaleźć cztery fragmenty Magical Pellet i wrócić szczęśliwie do domu, żony i dzieci (ma już swoje latka staruszek). Tak mniej więcej przedstawia się historia, którą obra-

żą zresztą całkiem udane filmiki. Swoją drogą bardzo mnie rozbawiła scenka, w której De Man dowiaduje się, że jest robota i trzeba będzie nakopać kilku gościem. De Man szykuje się do akcji prawie jak Rambo. Wciąż na łapki czerwone rękawiczki, a na nogi coś w rodzaju kaloszy. Udana parodia, szkoda tylko, że taka krótka.

Na drodze naszego bohatera aż 45 labiryntów w pięciu zupełnie odmiennych krajinach. De Man znajdzie się na Dzikim Zachodzie (Wild West), w prehistorycznej puszczy (Prehistoric), w średniowieczu (Medieval), w starożytnej Egipcie (Egyptian) oraz na planecie przyszłości (Futuristic). Różnorodność światów, ich barwność, wspaniałe zaprojektowane i ciekawe lokacje przypominały mi od razu niedawną zabawę z Froggiem 2: Swampy's Revenge. Pac-Man jest gerką równie udaną, a eksperyment z trójwymiarowością zupełnie mu nie zaśkodził. Grę można zresztą rozgrywać w trybie klasycznym. Nie oznacza to, że bohater i przeciwnicy zmieniają się nagle w płaskie, dwuwymiarowe wycinanki. Zmienia się jedynie sposób obserwacji planszy. Zamiejsce patrzeć z boku i nieco z góry, gracz będzie widział plansze centralnie z góry.

Pewne modyfikacje w grze były nieuniknione. Technologia 3D pozwala na nowe rozwiązania, które mogą wzbogacić i urozmaicić zabawę. Tak właśnie się stało. Przed wszystkim labirynty, po których biega nasz okrągły niczym piłka plażowa heros (w ogóle nie przypomina Tezeusza!), są często wielopoziomowe. De Man pędzi przez puszcze, gdy nagle natrafia na most biegący gdzieś w górę. Za chwilę przemieszczamy się po skomplikowanej sieci kladek, które rozwieszone nad dżunglą. Frajda jest spora. Hero mógłby z powodzeniem udawać Tarzana, gdyby się nieco odchudził. Zmienia się także taktika gry,



bowiem obecnie można już omijać, czy raczej przeskakiwać Ghosty. De Man może się wybrać na tyle wysoko, że przeleci nad wrogiem, który stanął mu na drodze. Dodatkowym utrudnieniem są np. śpiące w koszyczkach węże (Egipt), które wyskakując niczym Filip z konopi mogą nieźle poturbować malca. Jeszcze bardziej groźne są krokodyle, które pędzą przez podmokłą dżunglę i niemal nigdy nie gubią tropu De Mana. Może się również zdarzyć, że na bohatera spadnie znenacka kamienna kula lub zaskoczy go jakaś katastrofa naturalna.

Zasadzki i niebezpieczeństw jest cała masa, a adrenalina buzuje w żyłach jako kociołek z wodą na gazie.

W kotle nazwanym Pac-Man: Adventures in Time wymieszano wiele składników, które razem smakują całkiem dobrze. Dodano również kilka mini gier, prawdziwych przysmaków, dla gości lubiących niespodzianki. Może to być np. popularna na bazarenach gra zwana powszechnie "trzy karty". W Pac-Manie będą to jednak trzy koszyki. W jednym znajduje się smakowity kąsek, natomiast w dwóch pozostałych groźne węże. Kolejna zabawa przypomina bieg z przeskodami. De Man będzie uciekał przed Ghostami. Droga jest niebezpieczna, bo co chwilą trafi się dziura w ziemi lub zwalone drzewo. Trzeba omijać pułapki, które dla Ghostów nie są przeskodą. Czy malcowi uda się uciec? To zależy od ciebie. Pozostałe zadania bazują na starych, sprawdzonych

grach. Niektóre na pewno znacie: Dot Mania, Asteroids Antics, Concentration, Cups 'n Ball, Cannibal Dash, Railcart Rush.

Nowy Pac-Man niesie ze sobą jeszcze jedną innowację. Gra w sieci. Możemy bawić się via Internet oraz korzystając z protokołu LAN. Trzeba też dodać słowo o tle muzycznym, które bazuje oczywiście na charakterystycznych dźwiękach z najstarszego, klasycznego Pac-Mana. W nowej aranżacji brzmią one jednak znacznie lepiej. Zresztą wszystko brzmi lepiej, od czasu, gdy przestaliśmy korzystać z PC speakera.

Pac-Man: Adventures in Time będzie doskonałym uzupełnieniem nieco zbyt ciężkostronnej, mięsnej diety, w której przeważają produkty quako- i diabłopodobne. Wysoka zawartość węglowodanów da was energię na cały dzień, a lekkie podpompowanie adrenaliny z nadmiercy rozgrzeje krew. Pac-Man jest oficjalnie zalecany przez Światową Organizację Zdrowia (WHO) jako naturalny środek antydepresyjny, a zarazem wzmacniający system odpornościowy. Zalecana dawka dzienna wynosi minimum 30 minut. Przedawkowanie raczej nie grozi.

**Ocena:**  
**9**

## INFO • INFO • INFO • INFO

**Producent:**  
Mind Eye Productions & Creative Asylum Limited

**Dystrybutor:**  
Hasbro Interactive

**Internet:**  
<http://www.hasbro.com>

**Wymagania:**  
Win 9x, P200, 32 MB RAM,  
4x CD-ROMDopalacz

**Akcelerator:**  
wskazany

## Plusy:

- grywalność
- grątki
- muzyka

## Minusy:

- niedopracowany se up multiplayera

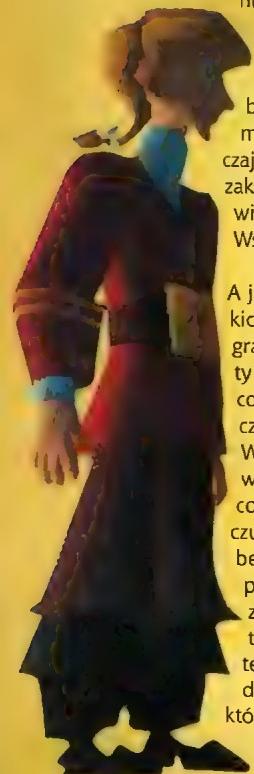


# ESCAPE FROM MONKEY ISLAND

Są programy, przed którymi automatycznie zdejmuję kapelusz. Czytelnikom, którzy mnie nie znają, muszę wyjaśnić, że gratem w absolutnie wszystkie gry przygodowe, jakie na peceta ukazały się w naszej strefie czasowej od końca lat 80. I nie będę ukrywał, że - bywało - korzystałem z kopii pirackich. Tym, co lubią dzielić włos na czworo, od razu powiem, że nie byłem jeszcze wtedy stałym współpracownikiem CDA, a poza tym działało się to w czasach, kiedy prawo autorskie miało zupełnie inny kształt niż obecne. Tak czy owak wiem, co piszę, kiedy stwierdzam, że wśród gier przygodowych wyroby Lucas Arts są tym, czym np. produkty firmy Harley Davidson wśród pojazdów jednośladowych, a seria Monkey Island to jakby jej najlepsze modele - coś niezwykłego, kultowego, powalającego z nóg... i kto w Monkey nie grał, ten... jeszcze zobaczy!

## El General Magnífico

Pierwszy raz o Monkey Island usłyszałem od kolegi, który miał nawet oryginalną grę, niestety w wersji na Amigę. Konwersja na peceta pojawiła się znacznie później, a ja miałem na dobiek w swoim peccie monochromatyczną kartę graficzną Herkules (która was jeszcze pamięta te karty graficzne?) i trzeba było przed uruchomieniem gry zaemulować w niej kartę EGA (były takie programy, np. SimCGA). Jeżeli dodacie do tego fakt, że monitor, jakim wtedy dysponowałem, był monitorem polskim, o żelonej poświeceniu, to będziecie mieli z grubszą obraz tego, co mi się jawniło na ekranie. A jednak Monkey Island natychmiast podbiło moje serce, bez reszty i bez żadnych warunków wstępnych. Nie liczył się nawet fakt, że - jako sztuka hakerów była wtedy jeszcze w powijakach - przed uruchomieniem gry trzeba było złamać zabezpieczenie, co się udawało mniej więcej raz na pięć razy. Nie mam wyrzutów sumienia, bo kody (daleko wtedy niewystarczające do całkowitego złamania gry) podał pismo "Bajtek", które zakładał obecnie nam miłośnici kultury panujący Aleksander Wszystkich Polaków.



A jednak, mimo tych wszystkich przeszkód i trudności, grąłem w MI niemal do utraty tchu, bo było w niej coś, co kazało mi godzinami śleźczyć przed ekranem komputera. Właściwie bez trudu mogę wskazać to coś. Gra przesycona była niezwykłym poczuciem humoru Rona Gilberta... o jej zaskakującym powodzeniu zdecydował zaś unikalny stop znakomitej grafiki, doskonalego interfejsu, świętej muzyki, doskonale dobranej tematyki i niepowtarzalnej atmosfery, w której elementy typowe dla gier horroru i grozy mieszały się doskonale z szubienicznym humorem prezentowanym na każdym kroku przez twórców programu.

Treścią gry były przygody młodego człowieka o niebanalnym imieniu i nazwisku (Guybrush Treepwood), który chce zostać piratem. Przybywszy na wyspę Melee, zgłasza się do Mistrzów Fachu, którzy poddają go trzem próbom. Podczas tych prób (jedną z nich jest oczywiście odkopanie legendarnego pirackiego skarbu, którym okazuje się T-shirt) Guybrush poznaje piękną dziewczynę - przypadkiem panią gubernatora wyspy. Młodzi przypadają sobie do biust... eee... do gustu; niestety, nic z tego nie wynika, bo dziewczynę porywa złowroggi pirat Le Chuck, który na domiar złego dowodzi załogą piekielników, a swą siedzibę ma na budzącej grozę samą nazwą Monkey Island (są tam podziemne lochy; turyści po prostu dają się zabić, byle je obejrzeć). Guybrush zbiera więc załogę, organizuje statek - a są to zadania obarczone niemałymi trudnościami - i rusza na ratunek ukochanej...

W drugiej części gry poznajemy Guybrusha na zakręcie żywota - nie wieǳieć czemu, rozstał się z Elaine i postanowił się zająć poszukiwaniem legendarnego skarbu Big Whoop. Sęk w tym, że wszyscy, którzy go szukali, przepadali w tajemniczych okolicznościach. Guybrush jednak się nie załamuje i zabiera do roboty z nieustępliwością dryfującego kontynentu. Podczas tych poszukiwań los ponownie go zetknie z ukochaną... ale opętany żądzą odnalezienia skarbu Guybrush nie wróci do małżonki, zostawiając ją na pastwę urzędu... Zakończenie gry jest tak pokręcone, że nie bardzo wiadomo, o co twórcy gry (Ronowi Gilbertowi) chodziło... ale znów zabawa należała do najprzedejnych.

Trzecią część (Le Chuck's Revenge) robił już nie Ron Gilbert, ponieważ twórcy gry się o coś tam posprzeczali. Nie wnikając w szczegółowo powiem, że gra kontynuowała wątki znane nam z dwu pierwszych części - spotykaliśmy wielu znanych nam już bohaterów, aczkolwiek niekoniecznie w tych samych sytuacjach. Nie wdając się w drobiazgowe dywagacje powiem jedynie, że tym razem nasz bohater musi ponownie wyrwać Elaine z łap Le Chucka, który wraca niczym z szelą i tym razem zamienia Elaine w złoty posąg. Bohaterstwo Guybrusha jest tym większe, że wie on od samego początku



ku, iż próbę przyjęcia żonie z pomocą przypłaci życiem. Ale co tam! Prawdziwa miłość nie cofa się przed niczym. W poszukiwaniu małżonki - a raczej ratunku dla niej - dzielny Guybrush schodzi nawet do piekieł.

Wszystkie trzy części gry były rewiacyjne - jak na czas, w jakich się ukazywały. Prezentowane w nich zagadki to prawdziwe majstersztuki pokrętnej logiki. "Dla naprzekadu" wystarczy powiedzieć, że w drugiej części gry można by popchnąć jednocześnie używając małpy do uruchomienia zakleszczonej pompy. Dlaczego małpy? No, temu, co my nazywamy kluczem francuskim, Angole nadali nazwę "małpiego klucza". Monkey wrench, ot co. Nie da się zaprzeczyć, że jest w tym jakaś logika.

Dlatego też, kiedy wiosną tego roku dowiedziałem się, że Lucas Arts czyni przymiarki do zrobienia IV części przygód mojego ulubionego niebohatera, wydałem okrzyk, który zjeżał sierść na karku mojego wielorasowca i wpędził go pod kanapę. Kolegom z redakcji dłużę opowiadalem, co im zrobię (en masse i każdemu z osobna), jeśli mi podbiór grę do recenzji... aż wreszcie... MAM!

Kilkakrotnie parskałem śmiechem już podczas instalacji gry (jakże bowiem inaczej, niż śmiechem, skwitować wiadomość, że nasz bohater nazywa się teraz - po żonie! - Guybrush Marley-Treepwood). A potem rechotałem niemal bez przerwy. Guybrush (i jego pomysłowość) są nie do pobicia, a sposoby, jakich przyjdzie mu się chwycić, by dopiąć celu, będą tak nieodparcie zabawne, że mogłyby rozbawić nawet takich zawodowych ponuraków jak sprzeciwiający się integracji Polski z UE posłowie z PKN (a może z KNP czy NKP... no, wiecie, o których mi chodzi).



Ale po kolej, jak powiedział Henryk VIII do swoich żon. Gra (zrobiona w grafice 3D) zaczyna się (po krótkim, acz pełnym ognia wstępnie) na Melee Island. Guybrush i Elaine wracając z mocno spóźnionej podróży poślubnej i padając ofiarą, powiedzmy... nieporozumienia towarzyskiego, które Guybrush szybko wyjaśnia... ale zaraz potem robi się pochyłe. Okazuje się, że urząd, jaki pełniła Elaine, został - z powodu mocno się przeliczącej absencji rzeczonej E. przez mieszkańców Melee Island uznany za wakującą, a siedziba gubernatora ma być zburzona. Guybrush otrzymuje od małżonki zadanie powstrzymania rozbiorki rodowatego gniazda Marleyów, a potem trzeba mu się udać na Wyspę Lukrową (Lucre Island), gdzie mają swoją kancelarię prawnicy rodziny. Zauważcie, że nazwa wyspy idealnie pasuje do siedziby kancelarii prawnej.

Oczywiście to tylko początek. Guybrush - jak zawsze - staje przed niemal niewykonalnym zadaniem. Po uporaniu się z tępym służbistą obsługującym katapultę niszczącą dom Elaine, musi zebrać załogę i znaleźć statek... co okazuje się wstępem do przygód równie zwariowanych, co zabawnych. Będzie musiał stawić czoło niezwykle przebieglemu australijskiemu rekinowi finansowemu i - jakżeby inaczej - swemu staremu wrogowi, Le Chuckowi. Obaj niegodziwcy pragną skomercjalizować piractwo na Karaibach i przekształ-

cie je w źródło zysków - który turysta nie zapłaciłby ciężkich pieniędzy za przeżycie napadu autentycznych piratów (z poświadczonym urzędowo certyfikatem)! Potrzebny jest do tego drobiazg - pozy-



cie się z móżdżem prawdziwych piratów, ci bowiem mogą wprowadzić do interesu element ryzykownego realizmu. Guybrush, który też zawadza autorom diabelskiego planu, zostaje wrobiony w napad na bank... i musi się oczyścić z zarzutów. Jako ciekawostkę dodam, że nie pozabawia go się bynajmniej swobody ruchów - dostaje tylko wykonany przez specjalistę voodoo samozaściszkę na kostkę, który zwiera się, gdy tylko więzień usiądzie opuścić wyspę.

Wszystko to dzieje się w niezwykle urokliwej scenerii i jest okraszone - jak zwykle - szubienicznym humorem twórców programu. Poznajemy rodzinne tajemnice Marleyów - część z nich znamy z poprzednich przygód... ale nie wiem, czy domyśli-

## 4x Małpa Wyspa

*Monkey Island 1: Wyspa bohaterów przedstawiająca sobą głoszycę mokotową, żółtej, mięśniarnego, pełnego, u niezakazanych, nieodparcie przytulnych twarzy (co widać osobiście na koncowym zblżeniu z Elaine); Gospodarzana jest z klawiatury i myszy za pomocą sławnego systemu poleceń SCUMM. Animacji nie ma, ale są małe możliwością klawiszu przed i tyle, aby zatrzymać.*

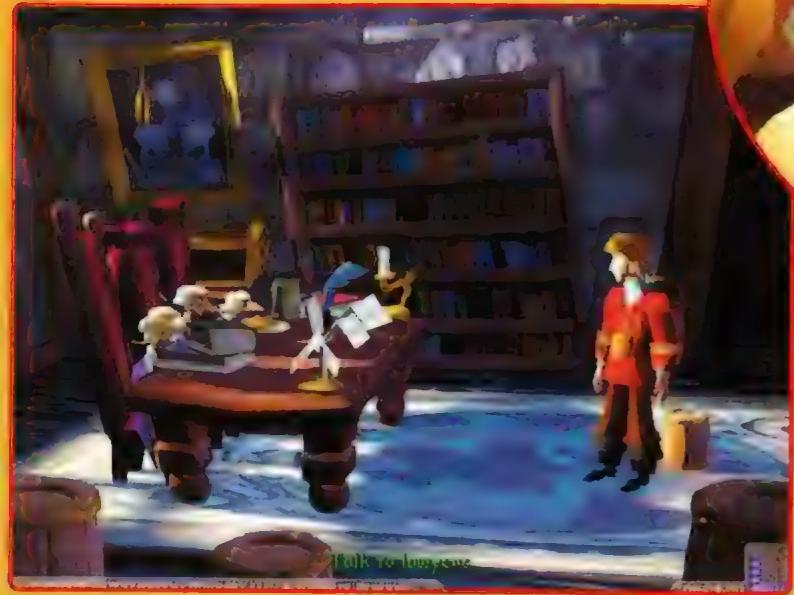


*Monkey Island 2: Wyspa przestrzeń, w której Guybrush i Le Chuck walczą o głowę, mocno niedobitonym i paraującym w czekoladach, żeglarzówkach, bothach oraz równie czekoladkowym sundance. Gra po rozbiorowaniu się w wielu różnych zakątkach nie ma końca.*

*Monkey Island 3: Po czterech dniach gry pozwala na kolejną przygodę, której założeniem jest zmienienie w stosunku do dwóch pierwszych. Bohater zatrudnia - i okijkanie, aby wejść do jego domu, aby móc zatrudnić go. Zmienia się też mocno system sterowania gry - twórcy niejako podsuwają graczowi rozwiązywanie pewnych sytuacji, zmieniając wygląd środkowej części. W ogólku cała grafika zmienia charakter - kreskówki nie mają już żadnych rysunków i kolorów.*

*Monkey Island 4: Kolejna kolejka przygód pozwala na kolejną zmianę w stosunku do dwóch pierwszych. Bohater zatrudnia - i okijkanie, aby wejść do jego domu, aby móc zatrudnić go. Gra po rozbiorowaniu się w wielu różnych zakątkach nie ma końca.*

wszystkim z niepohamowanego pędu do turystyki i jej organizatorów. W tym akurat programiści Lucas Arts mogą się okazać prorokami; tak jak oni uważam, iż niekontrolowany rozwój turystyki gotów jest zniszczyć



roku  
pustoszą  
południowe wybrzeża

Stanów? Ale skoro się patrzy na wszystko przez pryzmat ewentualnych zysków ze sprzedaży image'u... to czemu nie zapomnieć o nieniemy stronach mieskania na Antylach?

No, ale dość tych kwękań, gracza w zasadzie nie interesują historyczne korzenie zjawiska zwanego piractwem... graczy chce zabawy - a te programiści L.A. ofiarowali mu w dużej ilości i przednim gatunku. Liczne animacje, którymi poprzedzane są kluczowe części gry, ogląda się jak zrobione przez zawodowców filmy. Mamy w nich zmiany perspektywy, skróty kamery, błyskawiczne jej najazdy i odjazdy - jednym słowem reżyserii tych przerywników nie powstydziłby się i sam szef, George Lucas. Wszystkiemu towarzyszy znakomita opracowana muzyka, z nieśmiertelnym motywem przewodnim, w niektórych momentach nieco zmodyfikowanym - dla podkreślenia nastroju. Grę można w dowolnym momencie zapisać, można też - jeśli kto woli - obejrzeć wszystkie animacje "z wolnej ręki", to znaczy można do nich powrócić, by sycić się ich urodą i dowcipem. Jest oczywiście opcja wyświetlania dialogów (i ewentualnie można by westchnąć - kiedyż obejrzę wersję MI PL? - skoro dało się spłoszyć L. Laffer, czemuż by i Guybrush nie miał przemówić po polsku?).

Wiedziony tymi zachwytnymi cztyrnastkami zatrzymał na koniec recenzji i spyta - czemu u licha nie daje grze noty najwyższej? Cóż... Jest jeden powód, z którym już się kilka razy zdradzałem. Kiedy mała, nikomu nieznana skandynawska firma wypala coś takiego jak The Longest Journey, najwyższa ocena jest też wyrazem uznania i zaakcentowania, jakie towarzyszyło pewnie pierwszym koncertom Mozarta (taki mały, a jak ładnie grał!). Po Lucas Arts człowiek niejako bezwiednie spodziewa się produktu najwyższej jakości, który sięga wyżej niż ktokolwiek mógłby podskoczyć... A dostajemy produkt - zaledwie? - bardzo dobrej jakości. Marzył się zaś przełomem i rewolucją.

...Gra przede wszystkim mogłaby być nieco dłuższa. Jest świetna, pełna uroku, dowcipna, ale grafem w nią niecały tydzień... i trzeba przyznać, że miałem znacznie większe oczekiwania. I właśnie te lekko zawiedzione oczekiwania sprawiają, że nie oceniam jej najwyższej, jak się da. Choć - 9 to zła ocena?!

Ocena:

**9**

Darmo na CD 12.000  
INFO • INFO • INFO • INFO  
Producent:  
Lucas Arts  
Dystrybutor:  
LEM tel.(022) 6428165  
Internet:  
<http://www.casarls.com>  
Wymagania:  
Windows 95/98 lub ME, PI200  
(załączana PI233), 32 MB RAM,  
karta graficzna 4 MB (lepiej 8 MB)  
Akcelerator:  
konieczna!

Plusy:  
• grafika  
• przewrotny humor  
• dawny i miły  
Minusy:  
• zasadniczo brak... ale oznakowaniem czegoś mimożego? lepszygo wiekszego?



z niej nie da zrobić atrakcji turystycznej. Jak się już o tym zgadzało, to i klimat Karibów do

najprzyjemniejszych nie należy. Jak myślicie, gdzie się rodzą te huraganы, które kilka razy do



# Zapomnij o Mikołaju! W tym roku my rozdajemy prezenty!



W pudełku za jedyne 129 złotych znajdziesz:  
polską wersję przeboju "Zeus"  
Oraz EncyklopEDIĘ Starożytnej Gracji

W pudełku za jedyne 129 złotych znajdziesz:  
polskie wersje przebojów "Faraon" i "Kleopatra"  
Oraz EncyklopEDIĘ Starożytne Egipu

To muszą być święta!



Frogger to kolejna gra, której początki sięgają głęboko w przeszłość. Przypomnij tylko, że mieliśmy już przyjemność opisywać remake takich gier, jak: Risk, Galaga, Battleship i kilku innych znanych tytułów. W tej chwili oczekuje z niepokojem stawienia Robbo, w którego zagrywalem się, wlepiając oczyta w ruski, czarno-biały telewizor.

#### Czarny lwan

**F**rogger był wielkim hitem, który zawdzięczały facetom z Konami. Dzieło to powstało w bardzo ważnym dla Polaków roku. W tym samym czasie, gdy białe patki zomówców stukały o bruk wyludnionych przez godzinę policyjną uliczek, goście z Konami tworzyli swoje wiekompomne dzieło. Naówczas, czyli w okolicach 1981 roku, mało kto posiadał pralkę Fanię, nie mówiąc już o ZX Spectrum (wtedy cud techniki). Globalna wioska nie istniała, infostrada i Internet to pojęcia, które bliższe były UFO niż realnemu życiu. Trudno się więc dziwić, że ci szczęśliwcy, którzy mieli możliwość grać we Froggera (na automatach), byli totally oczarowani i zafascynowani tą cudowną, niesamowitą i wyjątkową grą.

Dla młodszych wyjaśniam, że aby wygrać, należało położyć płaszcz przebrane przez ulicę. Pomyśl wydaje się prosty i taki był w istocie. Żaba była miażdżona przez koła samochodów, topiąca się w głębokiej



wodzie, paliła w czerwonej lawie. Takie życie. Gracz miał za zadanie wybawić Froggera z opresji, czyli stukać w klawisz kierunkowy z odpowiednią częstotliwością. Przez lata wiele się zmieniło i na to, co kiedyś przykuwało wzrok, teraz ledwo chce się rzucić okiem.

Trzeba dodać, że w tak zwanym międzyczasie powstała cała armia innych żabek, które zastąpiły starą, rozjechaną i spłaszczoną żabę roku 1981. Zadania tego podjęło się choćby Hasbro, które wypuściło na rynek Żabę 2. Wreszcie widać było wyraźniej, co dzieje się z placem, gdy zderzy się z ciężarówką. Sama gra stała się WIELKIM hitem w USA i dłucho okupowała listę 10 najlepiej sprzedawanych gier.

Niedawno zaś Hasbro, czyli firma, której Frogger zawdzięcza tak wiele, stworzyła najnowszego, supertrójwymiarowego frog'a, zatytułowanego Frogger 2: Swampy's Revenge.



#### Żaba żabie nierówna

Żabowate, żaby właściwe (Ranidae), rodzina płazów bezogonowych. Żyją w Ameryce Północnej, Środkowej i w północnej części Ameryki Południowej, w Europie i Azji na południe od kręgu polarnego. Jest ich ok. 30 rodzin i przeszło 400 gatunków. Należą do najwyższej uorganizowanych płazów bezogonowych. Długość poszczególnych gatunków - od 1 do 40 cm. Charakteryzuje się kostnym mostkiem, brakiem żeber, pasem barkowym typu nieruchomego. Szczęka uszczepiona, występuje również żebra podniebienne, zuchwa bezczelna. Język wydłużony, na wolnym końcu dzieli się na dwa platy. Ucho środkowe dobrze rozwinięte, blona bębenkowa duża, widoczna. Samce mają rezonatory wewnętrzne lub zewnętrzne. Skóra gładka, czasem z brodawkami. Kończyny tylnie dobrze umięśnione, umożliwiają wykonywanie długich skoków (np. żaba zwinka, Rana dalmatina, wykonuje skoki dwumetrowe, co stanowi trzydziestokrotność jej długości), palce spięte błoną. Żabowate są aktywne w dzień lub w nocy, żywią się głównie bezkręgowcami, większe polują również na ryby, gady, drobne ptaki i ssaki. Większość gatunków prowadzi nazimny tryb życia, choć znane są również grzebiące, nadziewne i wodne.



Frogger 2: Swampy's Revenge niewiele przypomina swojego poprzednika. Mimo że idea gry pozostała taka sama, postęp technologiczny sprawia, że jest to już zupełnie inną zabawą. Oczywiście żaba nadal przeskakuje kłyki, który zły krokodyl rzuca jej pod nogi, stara się nie wpaść w dółki, które Swampy uparcie pod nią kopie. Gra jest już jednak bliższa przydomu Croca czy Kangurka Kao, a także współczesnym platformówkom 3D w rodzinie Pandemonium.

Przygody Frogga zaczynają się, gdy zły i podstępny Swampy porywa rodzeństwo Lillie Frog. Jest to oczywiście wspaniały pretekst do dalekiej podróży, która czeka parę naszych bohaterów. A będzie to naprawdę wielka wyprawa i niepowtarzalna przygoda. Muszę przyznać, że odpalając Froggera nie spodziewałem się, że giera będzie taką wciągającą i po prostu fajną. Cokolwiek by mówić, pomysł jest już z lekka wyeksplotowany i nawet wsparcie ładnej grafiki nie mieści wiele nie mogło. I tu się właśnie myliłem. Przez wszystkim Froggera 2 SR zmodyfikowano i rozbudowano w taki sposób, że gra się z wielką pewnością i dalekie echa klasycznego Froggera dodają zabawie specyficznego smaku. Lokacje stanowią prawdziwy majsterzyk. Są o wiele bardziej rozbudowane i znacznie ciekawsze od np. planów z Croca 2. Każda plansza ma swój własny charakter, nowe pułapki, śmiesznych przeciwników, którzy stanci na drodze żaby. W sumie jest to aż 35 leveli i dziesięć całkowicie odmiennych światów.

To długie oznacza, że zmianie ulega cały wystrój, klimat otoczenia (np. ogród, ruiny starożytnej budowli, laboratorium, kosmos, dom mysiąski). Jednocześnie każdy poziom niesie ze sobą jakąś niespodziankę, nietypową przeszkołę lub przeciwnika. Co pewien czas mają również miejsce totalnie zaskakujące zdarzenia. Kiedy Frogger trafia do mrocznej świątyni, obejrzymy scenkę, która zna każdy fan Indiany Jonesa, Frogger zabiera z ołtarza żabkę, co z kolei uruchamia mechanizm pułapek. Mury pękają i zapadają się pojawia się wiele kamienna kula, która toczy się wprost na żabę. Ucieczka może trwać dłużej lub krótko - to już zależecie od waszego refleksu, zabawa jest jednak znakomita. Takich pomysłów jest zresztą w grze znacznie więcej.

Nietypowe rozwijania i zaskakujące scenki towarzyszą nam w trakcie całej gry. Frogger może ufać na wiązanie się serpentyną, lana i jechać po niej w ekspresowym tempie. Będzie ląduować między wyskakującymi z podłożem



W każdej lokacji trzeba uratować kilka żabek. Dodatkowym zadaniem jest zbieranie monet rozrzuconych po całej planszy. Jeśli gracz odnajdzie wszystkie, będzie mógł odwiedzić bonusową komnatę. Warto również zwrócić uwagę na sposób poruszania się Frog'a. Żaba nie musi już tylko skakać przed siebie. Ma teraz do dyspozycji także parę innych ruchów. Może skakać do góry (wskakiwać na wysokie przeszkoły) lub do przodu o dwa pola. Na dodatek może lapać małe rybki i motyle lepkim językiem (dodatkowe życie). Dzięki swobodzie ruchów żaby zmieni się co prawda charakterem, ale wydaje się, że wysoko to jest obojętnie. Trudno zresztą oczekwać, że trójwymiarowej, nowoczesnej produkcji narzući się schematy z gry 20-letrniej.

Dla zwolenników multiplayera przygotowano oczywiście całą gamę atrakcji. Dostępne są wyścigi (ekran jest wówczas dzielony - split mode), inną zabawą to wariancia z kultowego filmu "Tron". Tu też będziemy ścigać się futurystycznymi maszynami (pamiętacie motory z Akiry?). Zabawa również jest przednia, chociaż na pewno nie znajdzie wielu wyznawców wśród graczy Superbike'a.

Podkład muzyczny i dźwięki dobrze współpracują z atmosferą gry. Z waszych głośników nieraz rozlegnie się ohydny rechot krokodyla Swampy'ego, wesołe kumkanie Lili i cała masa innych odlotowych dźwięków.

Przygody żabki to gra praktycznie dla każdego. Można ją wręczyć pięciolatniemu dziecku lub też zabrać mu i grać samemu :). Giera jest świeża i nienudząca, trudno z niej zrezygnować nawet po kilku godzinach zabawy. Mimo że jest przecież prosty i banalny. Frogger wsysa z niesamowitą siłą. Czy jest to siła wodospadu, najlepiej przekonajcie się sami.



**Ocena:**

**9**

INFO • INFO • INFO • INFO
<b>Producent:</b> Hasbro Interactive
<b>Dystrybutor:</b> CD Projekt tel. (022) 519 69 00
<b>Internet:</b> <a href="http://www.hasbro.com">http://www.hasbro.com</a>
<b>Wymagania:</b> P166, 32 MB RAM, Win95/98
<b>Akcelerator:</b> nader wskazany

- Plusy:**
  - wspaniała grafika
  - super lokale
  - śmieszni, fajni przeciwnicy
  - kosmiczna grywalność
- Minusy:**
  - nie dla laów RTS :)



# Różowa Pantera

Mimo iż granie w gry uważa się ogólnie za zajęcie dla dzieci, to jednak coraz częściej mamy do czynienia z sytuacją wręcz odwrotną, czyli tak zwany "dorosły" grającymi w gry dla dzieci. Niemożliwe? A jednak. W końcu każdy dorosły był kiedyś dzieckiem, dzięki czemu taki Pacman czy Frogger działa na nich jak lep na muchy. Najlepszym tego przykładem była jednak ostatnim czasami Różowa Pantera - zadziałała nawet na Mac Abrę, mimo iż nawet włosów u niego, przynajmniej na głowie, (nie)dostatek!

PePe

**A**ż my się nakręgły głowy co starszych recenzentów (w końcu jesteśmy zbyt młodzi), a przejdźmy do opisu drugiej już porcji przygód Pantery. Przygody te, jak to zresztą z panterami, zwiastują tymi żołownymi, bywa, wpływem w poważny sposób na przyszłe losy całego świata, a to już nie przewlekli! Zaczyna się jednak całkiem miło, bo tym razem nasz mały, wielkonosy i płaszczowo-kapeluszowy szef wysyla Różowego na obóz wypoczynkowy. Ale żeby zbyt miło nam jednak nie było, na obóz ten jedziemy nie po łapaniu (przy)opalonych luferek, a jako ochroniarze. Nie jest to bowiem, jak to z misiącami specjalnymi bywa, obóz zwyczajny! W Chilly Wa Wa (cokolwiek by ta nazwa znaczyła) zebrano bowiem dzieci Bardzo Ważnych Osobistości z całego świata, a wiele znaków na niebie i ziemi wskazuje, że ktoś będzie chciał ich spokojuemu wypoczynkowi przeszkodzić - naszym zadaniem będzie zatem przeskoczenie w przeszkodzie!

Nie jest to wcale zadanie łatwe, bo dzieci Bardzo Ważnych Osobistości pochodzą z całego świata: znajdziesz się i kloś z Angielskiego Kanału, i z Indii, że o Australii czy Chinach nie wspomnieć. A w sumie krajów i ich małych mieszkańców jest sześcioro, a to oznacza, że przyjdzie nam w trakcie gry odwiedzić sześć państw

- oczywiście nie w celu podziwiania widoków, a ratowania świata! Pomiędzy jednak nie każdy musi mieć o krajkach tych dogłębną wiedzę, dlatego też już na początku rozgrywki von Główke wyposażał nas w CAP-a, czyli Cyfrowego Asystenta Pantery. Służy on nam jako doskonałe źródło wiedzy na praktycznie wszystkie potrzebne w trakcie gry tematy. Dzięki temu można się nie tylko dobrze bawić, ale przy okazji przyswoić całkiem sporą dawkę wiedzy! Zresztą na upartego gry można przesiąknąć i bez użycia CAP-a, bo dostępna jest w niej także pełna solucja - i to w bardzo milej formie! Tekst ma bowiem postać rymowanki, która w dodatku jedynie nawiązuje na prawidłowe rozwiązanie, a nie mówi wprost, np. "Idź do przodu".

Zostawmy już jednak w spokoju fabułę - pozostała jeszcze przecież chęci sprawić spełnienia, za które należą się wielkie hrały. Cezary Pazura w roli Różowego jest po prostu bezkonkurencyjny! Podobnie można się zresztą wyrazić i o pozostałych aktorach oraz ich postaciach, ze o pośrednikach nie wspominam - a tych jest w grze zbyt dziesięć, śpiewanych między innymi przez Małkę Jezowską, Jorgosa Skoliasa czy Krzysztofa Antkowiaka.

Nieco zaszczerbić można mieć jedynie do grafiki, ale ręcznie rysowane tła i postacie są właściwie ponadzwiesie, a malin liczba kolorów czy ograniczenie się do dwóch wymiarów nie jest w ich przypadku wadą. Ba, zaliczyliby to nawet do zalet, bo dzięki temu gra ma minimalne wymagania i pojedzie praktycznie na każdym sprzęcie.

PS Taka mała uwaga na koniec - ocena wystawiona została przy wejściu pod uwagę domyslnego odbiorcy gry - a nie nastoletnich maniaków FPP.

Ocena:  
**8**

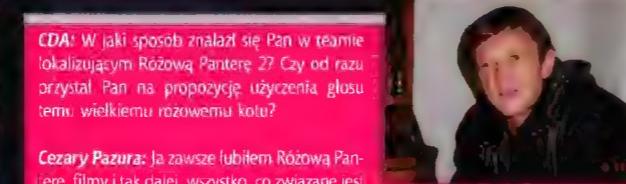
INFO • INFO • INFO • INFO

**Producent:** Wandeluri Interactive Inc.**Dystrybutor:** CD Projekt, tel. (022) 519 60 00**Internet:**<http://www.cdprojekt.com.pl>**Wymagania:** 486/6 MHz, 16 MB RAM, CD-RW, Win 3.x/95/98/2000**Akcelerator:** Niestety nie**Plusy:**

- bohater!
- duża ciekawa humoru
- bardzo dobrze społeczeństwo
- znani aktorzy z Pazurą na czele
- niskie wymagania sprzętowe
- załączona solucja

**Minusy:**

- średnia grafika
- goryby nie solucja, tylko
- niekiedy ciężko



**CDA:** W jaki sposób znalazł się Pan w teamie lokalizującym Różową Panterę? Czy od razu przystał Pan na propozycję użyczenia głosu temu wielkiemu rozowemu kotu?

**Cezary Pazura:** Ja zawsze lubiłem Różową Panterę, filmy i tak dalej, wszystko, co związane jest z tego rodzajem poczuciem humoru. Propozycja padła od wydawcy, czyli firmy CD Projekt, i z tego, co wiem, to był zdecydowany wybór. A dla którego mnie wybrały, to też trudno powiedzieć. W każdym razie bardzo mi się podoba ten wybór. Bardzo inteligenci ludzie muszą tam pracować. Profesjonalni!

**CDA:** Czy jesteś zadowolony z tego, że w nowej edycji gry pojawiły się dodatki? (w procedury dubbingowania bądź postsynchronizacji?)

**Cezary Pazura:** To完全nie różni się od dubbingu filmowego. Czasami to są wyrwanie z kontekstu zdania. Takie zdania mogą żyć swoim życiem, a przedtem jednak są w jakiejś konwencji, są wynikiem jakieś myśli. Więc to już jest nie moje zadanie, to jest zadanie ludzi, którzy opracowują tekst. Oni mi mówią, co danym zdaniem mam założyć. Ja muszę dodać tylko swoje różowe ja. W grze Różowej Panterki postać może przejść w różny sposób zareagowanie. Ja gram kilka pointów, a w filmie powiedzymy, rysunkowym gram jaką rolę i ona jest od początku do końca jaką określona.

**CDA:** Miał Pan już możliwość pracy w ten sposób przy okazji Różowej Pantery 1. Czy teraz, po zdobyciu doświadczenia z poprzedniego razu, było łatwiej?

**Cezary Pazura:** Właśnie nie. Wysiłek jest porównywalny. Człowiek oczywiście nabiera pewnej rutyny, ale przez całe moje życie z nią walczę, bo rutyna zabija świeżość. Jest takie fałszywe słowo "amator", które oznacza czysty stosunek, niczym nieskażona miłość do tego, co się robi. W rozumieniu tego słowa ja jestem amatorem, czyli zawsze denerwuję się tak samo i daje tyle samo energii, nigdy nie poddaje się rutynie.

**CDA:** Czy miał Pan okazję zagrać w pierwszą część gry Hokus Pokus Panter? Jeśli tak - jak to uczuć słyszeć, jak główny bohater gry komputerowej mówi Pańskimi głosem?

**Cezary Pazura:** Tak normalnie. Ja już przykryłem do tego. Gorzej było z patrzeniem na siebie, jak pamiętam, za pierwszym razem. Tak naprawdę my nie znamy siebie. Tak samo jest z głosem, nie znamy swojego głosu. Kiedy mówię, to słyszę swój głos odbity od ściany, a ten, który wypływa z głośnika, to jest ten, który bym słyszał, gdybym sobie mówił do ucha. Tak samo jest z patrzeniem na siebie. W lustrze widzimy swoje odbicie, a nie widzimy swojej twarzy. Nie moglibyśmy na przykład wlaściwym reżysorem dźwięku, bo bym nie słyszał swoich błędów. Nie ma aktorów, którzy nie potrzebują reżysera jako doradcy, kogoś, kto skomentuje.

**CDA:** Gdy używa Pan komputera na co dzień?

**Cezary Pazura:** Ja może mniej, ale moja żona bardzo. Mamy komputer w domu i nie wybieramy sobie życia bez niego. Chyba się już nie da. Przy szeroko przez nas prowadzonej działalności artystyczno-produkcyjno-prawnej komputer to podstawa.

**CDA:** Gdy komputera używa Pan tylko do pracy? Czy gra Pan w gry komputerowe?

**Cezary Pazura:** Nie gram. Powiem szczerze, że po prostu nie mam czasu, a poza tym się zawsze wpierwłam, bo mi nigdy nik nie wychodzi. To nie jest na moja psychikę, ja bym musiał wszystko wygrać, a to jest niemożliwe, bo bym stracił na to całe życie.

# JUŻ W SPRZEDAŻY!

NAJWYŻSZY CZAS, ABYŚ UZUPEŁNIŁ SWOJĄ KOLEKCJĘ NAJLEPSZYCH GIER.

ZŁOTA EDYCJA

## BALDUR'S GATE

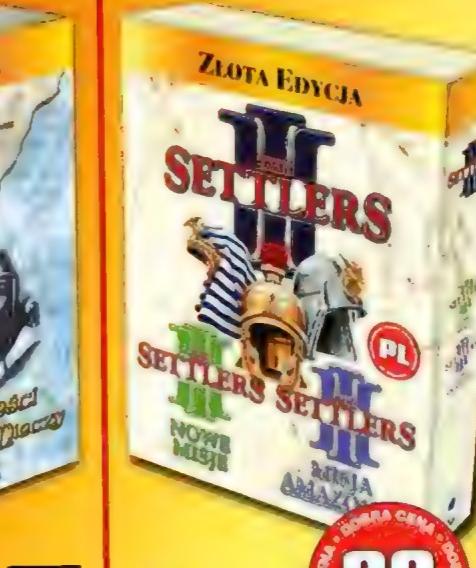
Skład pakietu wchodzi:

Gra Baldur's Gate (5 CD)

Obszerna instrukcja

Mousepad

Mapa

99 PLN  
ZŁOTYCH99 PLN  
ZŁOTYCH

W skład pakietu wchodzi:

• Gra The Settlers III (2 CD)

• Dodatek The Settlers III: Nowe Misje

• Dodatek The Settlers III: Misja Amazonek

• Instrukcja do gry

• Mousepad

1999 Blue Byte Software GmbH. Przedsiębiorstwo, gospodarki i zarządzanie. Wydawnictwo zostało stworzone z myślą o użytkownikach, którzy chcą skorzystać z nowych możliwości, jakie oferują komputery.

ZŁOTA EDYCJA

## PLANESCAPE: TORMENT

Skład pakietu wchodzi:

Gra Planescape: Torment (4 CD)

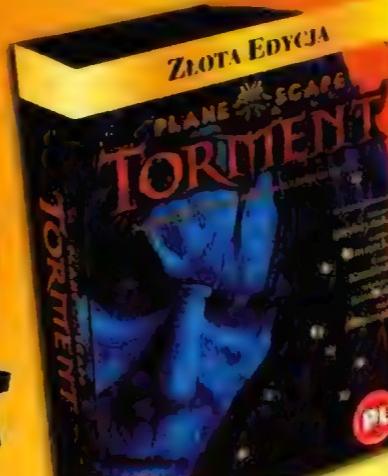
Słownik pojęć z gry

Obszerna instrukcja

Mousepad

Koszulka Torment

Plakat

99 PLN  
ZŁOTYCH

ZŁOTA EDYCJA

## ROLLERCOASTER TYCOON

W skład pakietu wchodzi:

• Gra Rollercoaster Tycoon (1 CD)

• Dodatek Loopy Landscapes

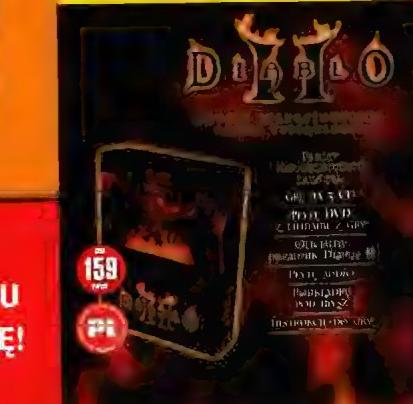
• Dodatek Dodatkowe Atrakcje (zawarty na płycie z Loopy Landscapes)

• Instrukcja do gry

99 PLN  
ZŁOTYCH

JUŻ W SPRZEDAŻY

PAMIĘTAJ, ŻE KUPUJESZ GRY W PAKIECIE Z DODATKAMI!  
KONIECZNIE PRZECZYTAJ SPIS ZAWARTOŚCI KAŻDEGO ZESTAWU  
I SPRAWDŹ SAM JAK WIELE OTRZYMUJESZ ZA TAK NISKĄ CENĘ!

159 PLN  
ZŁOTYCH



# Squad Leader

**Random Games** to developer, który, wbrew nazwie sugerującej pewną przypadkowość w ofercie, tworzy tylko jeden ich typ: turowe gry taktyczne. Nie byłoby w tym nic złego, przeciwnie: jako wielbiciel pierwszego X-COM (UFO) byłbym wniebowzięty wiedząc, że co pewien czas ktoś podrzuca mi nowe smakowite danie o tym smaku. Pod warunkiem, naturalnie, że danie to rzeczywiście będzie wyśmienite... Tak zaś nie jest. Random Games, które zaistniało w świadomości graczy w gruncie rzeczy dzięki licencji Games Workshop i ich Warhammerowi 40 000 (Chaos Gate), na ogół zaś odnotowywane zaledwie jako "i stojący za niezbyt ultrafonicznymi Wages of War i Soldiers at War", zatrzymało się pod względem technicznym na poziomie engine'u Chaos Gate (notabene: jedynie usprawnionego wcześniejszego SaW). Wszystko, na co może sobie aktualnie pozwolić, to nabierać kolejnych naiwnych, oferujących świat nadający się do przedstawienia w formie taktycznej turówki.

Gemini

Tym razem naiwnym jest Avalon Hill, wielbicielom niekomputerowych gier strategicznych znany m.in. jako twórca serii Squad Leader i Advanced Squad Leader (papierowe takie...). Ludzie ci przyjęli za dobrą monetę zapewnienia o nieprawdopodobnej wiarygodności engine'u. Random Games i pozwiliły, by nazwa Squad Leader zdziała również pudełka sprzedawane w sklepach i softem. Czy wyjdzie to na dobrze liczącej sobie 23 lata marce, nie jestem wcale pewien. Komputerowy Squad Leader bowiem, jakkolwiek w założeniach wielki, w praktyce okazuje się bardzo małe. Zaskakujące? A jakże. Są w nim bowiem rzeczy wspaniałe, na przykład... niech no się zastanowię... to wspomniane już niewątpliwe pokrewieństwo z UFO i Chaos Gate - grami, nad którymi spędzilem niegdyś wiele, wiele dni (i nie ma w tym, dammit, ani gryma przesady!). W odróżnieniu jednak od UFO czy



nawet Chaos Gate, Squad Leader na dłuższą metę do grania, nie bez zmuszania się do tego, się nie nadaje. Założymy jednak od początku, Squad Leader pozwala na wzięcie udziału w D-Day na

trzy różne sposoby (czytaj: w grze dostępne są trzy kampanie). Konkretnie: wciążając się w tytułowego dowódcę oddziału amerykańskiego, brytyjskiego (am letzen aber nicht am mndsten (mam nadzieję, że mój germanista tego nie zobaczy...)) niemieckiego. Każdy z nich podzielono na kilkanaście scenariuszy (np. utrzymać wioskę, zniszczyć konwój z zaopatrzeniem itp.). Te ostatnie z kolei dzielą się, podobnie jak w UFO czy CG, na jednostki czasowe zwane turami, gdzie działania naszych nieszczęsnego podopiecznych limitowane są systemem tzw. punktów akcji. Słownie: klasyka w równie klasycznym wydaniu. Problem stanowi wiekowy



engine, który to wszystko ma napadać. To w nim właśnie biorą swój początek wszystkie braki Squad Leader: fatalna grafika i animacja fata na AI gry, fatalna fizyka, fatalny interfejs, a nadto wszystko fatalna stabilność gry.

Po kolej: grafika, jaka w Squad Leader jest, každy widzi po screenach. Nie oddają one jednak grozy sytuacji w sposób, w jaki jawni się ona na ekranie monitora. Pewien jestem, że nie sposób już wychwycić wszelobecnej pikseloży powtarzających się wyszukanych elementów planszy i dźwignięgo wyglądu naszych żołnierzy. To jednak całobu się znieść, w gruncie rzeczy bowiem nie to jest najważniejsze. Jednak faktu, że całość ujęta w przedwczesnej izometrycznej, ale bardzo niskiej perspektywie, przez co nie widać w praktyce ukształtowania terenu, pominąc milczeniem nie sposób! Zrobiono to bowiem tak przemyślnie, że - przyjmując, że północ jest po prawie, u góry - nie widzimy zupełnie północnych zboczy! A jako że brak też możliwości obrócenia mapy, choćby o 90 stopni, trzeba niemal postrożania pozazmysłowego, by np. dobrze wyznaczyć szlak, nie wspominając o uniknięciu tak trywialnych niespodzianek jak niewidoczna do samego końca drużyna wroga. Pomaga trochę włączenie dodatkowych linii dzielących obszar na kwadraty, jednak przy nim trudno o złudzenie realności toczących się walk...

Idźmy dalej: animacja poruszających się żołnierzy i pojazdów (bo i takie można tu spotkać, a jakże!). Nie wiem, co sprawiło, że bez żadnego problemu można przeliczyć (ni śpiesz się!) liczbę k atek każdej z nich! Nie wiem, czemu zaczynają się na urwanie kilku z nich, wywołując tym samym efekt "kulejących" przemieszczających się skokami żołnierzy, zwracających w ułamku sekundy pojazdów, "k atkowych" wybuchów. Być może uczyniono to w trosce o płynność rozgrywki, jednak jeśli tak, to tej ostatniej nie pomogło to wcale (patrz dalej). Kolejny punktka naszego planu: fatalna, a w gruncie rzeczy - żadna AI. Żadna, gdyż nie istnieje coś takiego, jak próba wypracowania sobie pozycji do ataku, no



chyna że za takową uznamy ślepy ped przed siecią ku spoczywającym wygodnie - w idealnych pozycjach strzeleckich z rozkazem "opportunity fire" - żołnierzy. Inny przykład to nagminne strzelanie w plecy stojącym tuż przed nami towarzyszom. Cóż, w UFO, owszem, zdarzało się, jednak już w JA2 nie pamiętam, by stojący 30 centymetrów za kumplem członek kiedykolwiek wpakował mu w plecy kulę. Tym bardziej, że wymagały to umieszczenia lufy karabinu dokładnie pomiędzy jego łopatkami...

Fatalna fizyka: tu można by długą, jednak ograniczyć się do tego jeno, że zdarzają się cudowne trafienia, w których kula przeszyla góre członka, bądź bezpośrednie trafienia z dala kal. 88 mm (Tygrys) w przeciwnika, który mimo to

śmiało później aż mię (różnica pomiędzy pełnym paskiem energii a jego niemal kompletnym brakiem jest żadna!). Tu płynnie przechodzimy do problemu interfejsu. Cóż, jeśli grałeś wcześniej w Chaos Gate - będziesz w domu. Jeśli nie, polecam wzięcie paru lekcji w ramach "Boot Camp", gdyż jestem pewien, że bez tego nie będziesz w stanie udzielić pierwszej pomocy czy przydzielić ładowniczego do moździerza lub innego MG-42. Nie spodziewaj się jednak, że tuż po zaliczeniu treningu wszystko stanie się łatwe i przejrzyste. Już w trakcie gry niejednokrotnie powie zgrzytniesz żebami w chwili, gdy okaze się, że jedyny osobnik, który mógł nieco poprawić niekorzystną sytuację, wymagającą jednak podbiegnięcia do celu, właśnie skorzystał z wcześniejszej zaznaczonego rozkazu czołgania się... Niestety, tak właśnie jest: rozkaz np. biegu przenoszony jest na następnych żołnierzy, zaś mimo zapamiętywania ostatniego polecenia stosowanego do wywoływanej właśnie żołnierza...

To jednak jeszcze nie koniec problemów z formą programu: kolejnym irytującym mankamentem interfejsu jest to, że zabrakło w nim wielu istotnych dla przebiegu gry informacji. Wyśmienite dwa przykłady: zaczynamy misję, po czym, już po wystartowaniu scenariusza, rozstawiając żołnierzy, nie wiedzieć czemu nie mamy sposobności podejrzeć, jakim sprzętem dźwiga dany żołnierz! Ma to znaczenie o tyle, że wcześniej już w trakcie dobioru członków drużyn i wyboru sprzętu desygnowujemy niektórych żołnierzy do spełniania określonych ról: np. obsługi moździerza czy innego MG-42. Podobnie dokuczliwy brak wygląda, je w przypadku ciepłego ranego (tzn. leżącego w bezruchu, na głowie, bo ciężko ranni brykają niczym małe jelonek) - brak mianowicie jakiegokolwiek graficznego symbolu pogarszającego się stanu. Nie wiadomo więc, czy warto jeszcze narażać sanitariuszy, czy raczej pozwolić mu połączyć się z duchami przodków. Błędem w sztuce jest, według mnie, również to, że "Radar" (czyli po naszym Radio) nie jest w stanie wskazać celu artylerii, dopóki go nie widzi. A jako że zwykłe artylerię sprawdza się na najsilniej strzeżony punkt przeciwnika, najczęściej ginącymi są właśnie wpatrujący się do bólu spojówkę w cel radiowej...

Ostatnia wreszcie grupa mankamentów obejmuje nieprawdopodobnie złe zachowanie się gry pod względem technicznym. Powód znów korzeniami tkwi w tym, że w czasach, w których powstał engine gry, o wielu rzeczach jego twórcom nawet się śniło, Squad Leader całkowicie ignoruje np. obecność wszelkiej maści ekranów, co oczywiście wpływa na płynność wyświetlanego obrazu bitwy i ogólnie ujętą szybkość jej przebiegu. To z tego powodu pierwsza tura zmasowanego ataku Amerykanów na umocnienia niemieckie trwała z zegarkiem

w ręku - 9 minut!.. Ponownie, nie byłoby to najgorsze, gdyby nie obecna przez cały czas gry niepowodność, ile jeszcze pozwoli ona nam zobaczyć. Niestety, Squad Leader nieprzytomnie się sypie. Co gorsza: nie robi tego co końca przypadkowo (co bardziej zdesperowani mogliby to ominąć, stosując odpowiednio często save'y), lecz regularnie w pewnych momentach, co w doskonały sposób uniemożliwia ukończenie kampanii od p erwszego podejścia...

No i piękne e to, co jest w Squad Leader niemilego, pozwolitem sobie opisać. Czy jednak jest w niej coś, co - naturalnie prócz samego faktu, że to turówka, a boje toczą się o skryżowanie, wiąże i most - może się podobać? A jakże, nawet kilka rzeczy: mnie podobały się np. życiorysy żołnierzy (300 różnych), goryz dają dobry wgląd w to, czym w istocie jest wojna dla zmuszonego do jej uprawiania mięsa armatnego. Podobały mi się, z tegoż samego względu, listy z domu i wpływy, jak wywierają na morale żołnierzy (które to morale, nawiem mówiąc, wpływu na ogólną sprawność posadza nie ma w ogóle).



**Squad Leader, jakkolwiek w założeniach wielki, w praktyce okazuje się bardzo małe. Słaba grafika i animacje. Marna AI i fizyka. Niedopracowany interfejs i obłe wymagania sprzętowe. Stólem: krok w tył nawet w stosunku do Enemy Unknown.**

Podobało mi się to, że Niemcy krzyczą po niemiecku, co brzmi całkiem, całkiem; zwłaszcza że wiem dzięki temu, jak brzmi "eat lead" po niemiecku ("fress Leid", jakby się kto pytał). Podobały mi się poszczególne możliwości żołnierzy: umiejętność wynoszenia na ramieniu spod ognia rannych, przydzielania żołnierzy do ciężkiej broni czy do obsługi pojazdów... Jednak, niestety, nie może to wywrócić zdecydowanego wpływu na ocenę ogólną. Która, no cóż, do najwyższych z pewnością nie należy. Cóż - każdemu we dług zasług.



Squad Leader, czyli rozczerowanie. Słaba grafika i animacje. Marna AI i fizyka. Niedopracowany interfejs i obłe wymagania sprzętowe. Stólem: krok w tył nawet w stosunku do Enemy Unknown. A szkoda, bo gdyby nie był tak marny, byłby wspaniałym.

4

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

Random Games

Dystrybutor:

Random Games

Internet:

http://www.randomgames.com

Wymagania:

Windows 95/98, PII 233,

32 MB RAM

Akcelerator:

niestety

Plusy:

• Pierwsza gra taktyczna w stylu UFO

• Spora ilość scenariuszy

• Uprzejmość

• Generator misji

Minusy:

• Grafika i animacje

• AI

• Fizyka

• Interfejs

• Stabilność

• Caloszta!

# Infestation

*Frontier Developments to firma znana przede wszystkim z kultowej wręcz gry Frontier (1993) czy też jej sequełu First Encounters. Niektórzy pamiętają też na pewno inne tytuły, które zawdzięczamy angielskiej firmie: Zarch, Virus, V2000, Darxide. O ile pierwsze dwie gry są znane chyba wszystkim, to pozostałe nie odniosły zbytniego sukcesu. Ostatnie dzieło Frontier Developments dołączy niestety do tej drugiej kategorii...*

## Czarny Iwan

**I**nfestation to w wolnym tłumaczeniu "zarobaczenie". Tytuł nie dotyczy (wbrew pozorom) owsików, wszyscy czy innych pluskwiaków, lecz inteligentnej i wyście agresywnej rasy kosmitów, którym znudziły się mleczne koktajle i którzy postanowili wyssać dla odmiany trochę ziemskich kolonistów.

Scenariusz gry na pewno nie zdobyłby nagrody Hugo ani Nebula, jednak stanowi miłe odniesienie do tego wszystkiego, co już widzieliśmy i znamy z dziesiątek filmów oraz książek klasy D. Nie grozi nam porażenie nowym, skomplikowanym, twórczym i zaskakującym scenariuszem, który zmuszy szare komórki do wzmożonego, zبدnego wysiłku. O, nie. Dostaliśmy raczej schematyczny do bólu, ale jednocześnie bezpieczny i swojski, wyściechowany pomysł. Okazuje się bowiem, że na ziemską cywilizację, a właściwie kolonie rozrzucone po całej galaktyce, spadły hordy robakowatych, wysoce inteligentnych istot. Jeżeli w zakamarkach pamięci przechowujecie gdzieś obrazki z "Żołnierzy kosmosu", to możecie je teraz wywleć na powierzchnię świadomości. Scenariusz z tego filmu - wypisz, wymaluj, pasuje do naszej gry; należało jednak dodać sobie jeszcze wątki z Inwazji pożeraczy ciał plus "Kosmiczne marionetki". Taki koktajl pije się szybko i również szybko zapomina jego smak.

Liczylem po cichu, że skoro paskudy z kosmosu nastają na nasze życie, będzie można wcielić się w jakiegoś utuczzonego sterydami i ideami bohatera na miarę Supermana lub choćby Wonder Woman. Nic z tego! W Infestation zasiadziesz za sterami opancerzonego fazika, ACAM. Wydawałoby się, że trochę stali i cztery gumowe kórką to niewiele, by zbawić świat. Okazuje się jednak, że ACAM - cud ziemskiej myśli technicznej - może być śmiertelnie groźny dla głupich, pokrytych chitynowym pancerzykiem Obcych. W tym wypadku należy się



jednak słowo wyjaśnienia. Mówiąc jasno i dokładnie, są to robale zblizone do tasiemca, które infekują ludzki układ nerwowy i przejmują kontrolę nad ludzkim organizmem, który staje się jego żywicielem. Bleh! Jak widać, nawet poczciwa dżdżownica może dokonać najazdu na ziemskie kolonie, a cóż dopiero tacy przeciwnicy jak Predator lub Alien :).

Zarobaczony osobnik nie ma już szans na powrót na żołno społeczeństwa. Można go tylko wykościć, tak więc naszym zadaniem nie będzie nic innego jak zabijanie (o grozo) ludzi! I tak oto pojawia się koronny dowód na szkodliwy i niszczący młodą, niewinną tkankę narodu polskiego wpływ gier komputerowych.

Z bólem serca i łzami w oczach będziemy więc musieli z litością zanieść śmierć naszym nieszczęsnym pobratymcom. Ziemscy naukowcy konstruują specjalistyczne wyposażenie w postaci broni zaczepno-obronnej, a także mas dodatkowych podzespołów,



naszymi oczami, wsparte na solidnych efektach w rodzaju dynamic lighting, bilinear filtering, Z buffering. Jest to standardowe wyposażenie, które daje milny efekt. Graficznie Infestation prezentuje się całkiem poprawnie,

ko domyślać, że technologia Obcych, oparta na naszych zasobach ludzkich i technologicznych, musiała jednak wyprodukować konstrukcję bliższe kosmitom, co pewnie tłumaczy ów stan.

Wspomnę jeszcze tylko, że systemy częsteczkowe, dzięki którym otrzymaliśmy efektowne eksplozje po celnej serii we wroga, gwarantują przeżycia zblizone do wrażeń z nocy sylwestrowej pełnej fajerwerków. Jest głośno, ołyskają światełka, a potem możemy iść do domu i spać.

Zadania, których się podejmujemy, to standardowe misje. Znamy je już tak dobrze, że można by cytować ich scenariusze z pamięci. Będziemy więc zmuszeni niszczyć obiekty wojskowe, przejmować bazy, likwidować zaznaczone grupowanie wojsk przeciwnika. Trzeba jednak przyznać, że pojawiają się również ciekawsze, odbiegające od normy zadania.

W jednym z nich należy zniszczyć kilka stanowisk obrony, aby ostatecznie rozwalić centrum dowodzenia Obcych. Rozbitcie radarów i urządzeń tworzących pole ochronne dla ognisk laserów nie jest w tym wypadku możliwe, bo w nim są one schowane za linią obrony wroga. Zadanie wydaje się niewykonalne. Okazuje się jednak, że można wykorzystać naturalne ukształtowanie terenu oraz leżące tu i ówde glazy. Wystarczy przetrwać głaz (ACAM-em) w pobliże stanowisk ogniwowych. Kamień potoczy się wówczas, siłą bezwładności przeleci przez teleport i dalej, aż do doliny, na dnie której znajduje się baza wroga. Nikt nie ma prawa przeżyć, gdy na głowę spada mu kilkotonowy kamień. Obcy nie są w tym wypadku wyjątkiem.

Podobne interesujące pomysły na scenariusze pojawiały się w głowach panów z Frontier Developments także w kilku innych wypadkach, co poprawia nieco ogólny klimat i grywalność. Nie zmienia jednak całościowego obrazu gry, który po kilku godzinach grania wypływa na powierzchnię jak śnięta ryba. Pozornie wszystkie elementy gry leżą na swoim miejscu. Dostaliśmy fajny pojazd, którym można kosić fany wrogów. Mamy morze przeciwników, odmiennych pod względem (fizycznego) wyglądu, szybkości, siły itd. Penetrujemy aż dwadzieścia dwóch różnych światów. Strzelamy i rzucamy granaty. Na pokładzie zawsze znajdziemy jakaś nowa pułapka. I co? I nic. Wszystko to jest na miejscu, jednak tak jak kaufalki klocków z różnych kompletów nie chcą za bardzo do siebie pasować, tak Infestation wydaje się garem pełnym grotu i kapusty. Oczywiście można tego skosztować, można nawet zjeść trochę, każdy jednak wie, co się dzieje, gdy z dużą jajem zjeść grotu albo fasoli.

Zanim Infestation dotarło na moje biurko, zostało przebrane przez Gerniniego i Yasia. Obaj dostali niestrawności. Wydaje się po prostu, że pomysł na Infestation rozlał się facetom z Frontier Developments w trakcie jego realizacji. Aspiracje były wielkie, projekt zakreślony z wielkim rozmachem, po drodze jednak zapomnieli, co właściwie robią, a roboty dokonującą siłą rozpoczęły. Wynik to gra przeciętna, bez charakteru i, jakież,



jakieś rewelacyjne. Lokacje są nieco zbyt ylne, brakuje im tej nuty, która ucyniłaby gry prawdziwymi, może odrobinę żywymi. W sumie odwiedzimy 22 światy, odnosząc pod względem aur, ukształtowania terenu, wrogich jednostek. Przeciwnicy, czyli przeciwnego autoramentu insektopodobne zwierzęta, są z kolei nieco przerysowane. Wielkie, żółte pajaki, przypominające konury, pługiem ważki - to tylko niektóre przygotowane dla nas menażery. Co więcej, grywki wywołują te istoty (zwłaszcza pojazdy) faszynę wrażenia, jakimi kieni kleszczami z kąpieli i kawałkami szamponu. Niemniej jednak

dokończyły siłą rozpoczęcie. Wynik to gra przeciętna, bez charakteru i, jakież,

Ocena:  
5

### INFO • INFO • INFO • INFO

**Producenci:**  
Frontier Developments  
**Dystrybutor:**  
Ubisoft  
**Internet:**  
<http://www.frontier.com/infestation/index.html>  
**Wymagania:**  
P166, 32 MB, Win9x/2000, DirectX  
**Akceleratorzy:**  
potrzebny

**Plusy:**  
• sporo trybów multi;  
• football, racing, capture the flag, "buggy madness"  
• 22 światy  
• poprawna muza

**Minusy:**  
• nuda  
• nuda..  
• nuda

## Świat platformówek

# Jazz Jackrabbit



44.90

- Reedycja pierwszych przygód Jazz'a.
- Klasyczny gatunek, ponad 90 poziomów!
- Ogromna porcja doskonałej zabawy!

# Jazz Jackrabbit 2



49.90

- mnóstwo dynamicznych, pełnych niespodzianek i humoru poziomów;
- tryb jednego lub wielu graczy;
- troje bohaterów: Jazz, Spazz i Lori;
- edytor poziomów...



49.90

ZIMOWE PRZYGODY



29.90

Po prostu fajna rodzinna platformówka!

(CD Action)



29.90

- renderowana grafika
- wysoka rozdzielcość na koniec super bonus
- muzyka audio

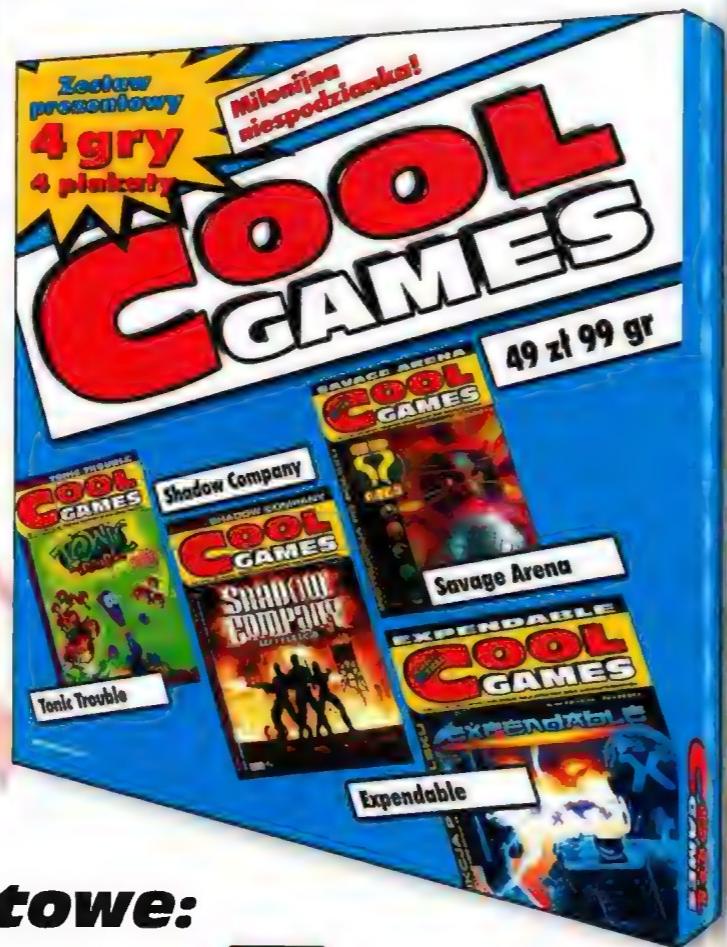
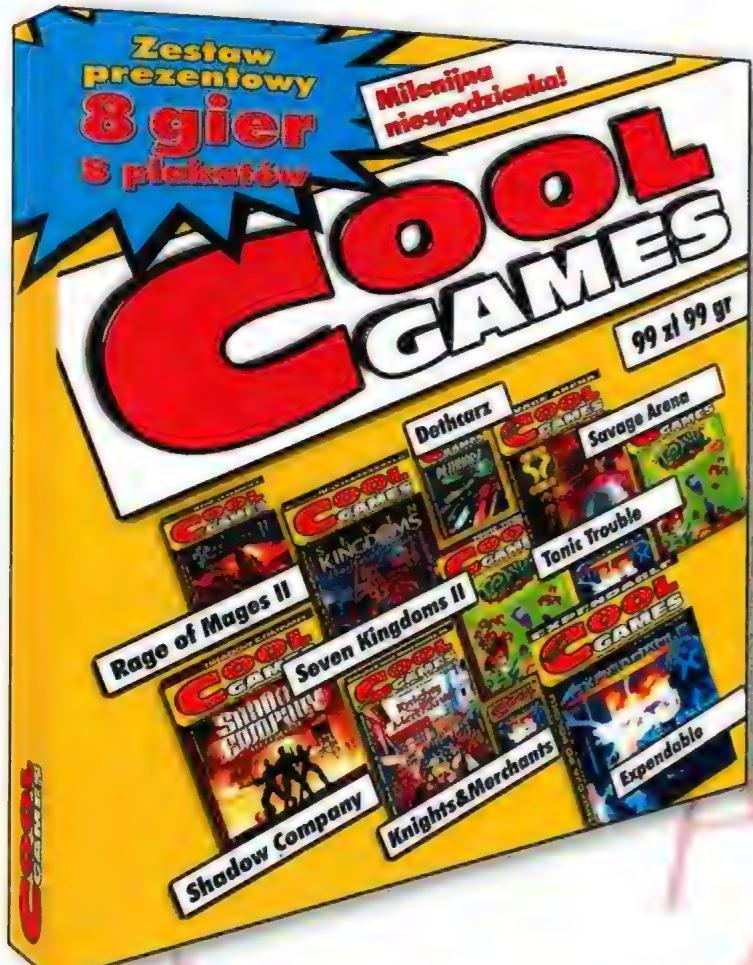
Gry do nobycia w dobrych sklepach oraz wysyłkowco-

L.K. Avalon, skr. poczt. 66 35-959 Rzeszów 2

tel. (17) 856 99 12, email: [office@lavalon.com](mailto:office@lavalon.com)

Wydruk w 34地质层. Dostępny w 7天内

# JUŻ W GRUDNIU w kioskach i EMPIKACH milenijna niespodzianka!



**Zestawy prezentowe:**

# 8 gier lub 4 gry

**po niewiarygodnie niskich cenach.**

**Zamów w redakcji taniej z dostawą do domu!**

- Rage of Mages II**  
-RTS z elementami RPG
- Seven Kingdoms II**  
-druga część legendarnego RTS-a
- Shadow Company**  
-gra akcji i strategia w jednym
- Tonic Trouble**  
-platformówka w 3D, rewelacja
- Dethcarz**  
-wyścigi samochodowe, śliczne!
- Knights&Merchants**  
-strategia czasu rzeczywistego po polsku
- Expendable**  
-strzelanka w 3D, kosmiczne klimaty
- Savage Arena**  
-gra sportowa, ale co to za sport!

**zaufaj  
sprawdzonej  
marce:**

**Cool Games**

- trzymamy w ręce najlepsze karty na rynku.



## ZAMAWIAM

Imię: ..... Nazwisko: .....

Ulica: ..... Nr. domu .....

Miejscowość: ..... Kod Pocztowy: .....

Województwo: ..... Tel: .....

## Adres redakcji:

**COOL GAMES**

SoftPress  
ul. Nowowiejska 5  
55-080 Katowice  
tel. 0-71 3167639  
0-71 3167640

**DO: NED HUMAN BRAIN SIMULATOR**

**DD: Wszystkie zamknięte projekty Earth 2140.**

**WYTYCZNE: Dokonanie określonego poziomu zaistnienia projektu.**

**ZADANIE: Stworzenie jakiegoś celu zaistnienia wywołujące poczucie podziwu.**

**WYNIK: Wykonanie!**

### Czarny Iwan

**T**akie to jednak o tą samą wojnę, która wybuchła w 2140 roku, kiedy to dynastia Dynastii Euroazjatyckiej zrobiły duże "kuku". Cywilizowanym Stany Zjednoczonym, tłumacząc się zbyt dużą liczbą poborowych, z których nie było co robić. Minęła o powody polityczne, historyczne czy też jakiekolwiek inne (igieniczne, mieszkaniowe), gdyż każdy powód jest dobry, by wysłać chłopaków na wojnę i by wielkie korporacje mogły zarobić krocie na sprzedaży broni.

Krążą plotki, że ED zabrało ze sobą na kontynent amerykański zbyt mało papieru toaletowego (nikt nie przewidział, że będą tam aż 8 lat, a żołnierze ponadto nie potrafili korzystać z bidetu) i dlatego armia musiała w pośpiechu się wycofać. Na pożegnanie pozostawili jednak jasnego celu nadiegremu północnym dorodniczym, wyposażonego kilkusetmegatonowego grzybu. Jak pamiętacie, w owych czasach (w odróżnieniu od naszych na szczęście) nie ograniczano się zbytnio z użyciem broni jądrowej (jakies tam zimne wojny są dobrze dla mierzątek), i wszystko było w porządku, gdyby nie jeden niewiele znający (z powodu faktu). Otoż starusza Ziemia doszła do wnio-

su, że pozbędzie się z własnej powierzchni tych okropnych (nie używających papieru toaletowego) ludzi i zmieniła orbitę.

Cóż, to prawdziwy chaos, więc nic dziwnego, że wszyscy chcą emigrować na Marsa, eliminując konkurencję oczywiście :). Nicco przekolorzowalem i przeinaczyłem fakty, jednak nie zmienia to sytuacji. Mamy wojnę, panowie. Poleje się krew, to pewne. Proponuję wygodniej usadowić się w fotelu i przygotować na najgorsze.

Postęp, jaki dokonał się od momentu wydania poprzedniej części gry, znajduje się przed wszystkim w świetnym opracowaniu graficznym oraz w zoptymalizowaniu kodu, dzięki czemu gra działa nawet na słabym sprzęcie (na którym pierwsza część ani dingleba). Autorzy wykonali naprawdę kawał dobrej roboty. Podczas projektowania The Moon Project wzięto również pod uwagę krytyczne uwagi graczy, ich pomysły urozmaicenia i atrakcyjności gry. Wyznawcy Earth 2140 zostali wręcz zobligowani do zgłoszenia swoich pomysłów do siedziby firmy TopWare.

Bardzo dobrym rozwiązaniem są dynamiczne kamery. Pozwalają one śledzić plan akcji z trzech newralgicznych miejsc, dająccych najlepszy widok w sytuacji. Z poprzedniej części pozostała możliwość manipulowania kamarami w dwóch płaszczyznach oraz zoom. Mamy możliwość ustalenia (w oparciu o gry), z jakiej wysokości będziemy patrzeć na toczące się pojedynek walkę. Jedyne ograniczenie stanowią mo-

sko, że pozbędzie się z własnej powierzchni tych okropnych (nie używających papieru toaletowego) ludzi i zmieniła orbitę.

Mimo zagrożenia i wiszącej nieruchomości Damoklesa groźby zagłady żadna ze stron konfliktu nie chciała rokować, a tym bardziej nikto nie myślał o tym, aby ustąpić przeciwnikowi. Mówiąc prościej, nie doszło do najmniejszych prób porozumienia. Mało tego, konflikt wybuchł z jeszcze większą siłą, a jego zarządzanie sta-



la się reszta surowców pozostałych na Ziemi. Do tego dochodzi szantaż Korporacji Lunarnej (weszli w posiadanie wielkiego działa na księżycu), odkrycie technologii obcych, nielegalne eksperymenty z mózgami ludzkimi i



nowej karty graficznej, jednak nawet na słabszym sprzęcie będzie można grać, aż wówczas istnieje opcja stopniowania detali tekstur.

Skoro już o ciechach mowa... W grze roku 2150 prowadzone są efekty atmosferyczne wiodącego padającego deszczu, śniegu. Efekty wyglądają tak realistycznie, że aż chce się sięgnąć po parasol lub naciągnąć czapkę uszatkę na nos. Pośrednio dzięki tym fajerwerkom otoczenie wydaje się niemal naturalne i niemal prawdziwe. Dodany do tego tryb noc-dzień może sprawić, że poczujecie się senni, gdy w monitorze biegnie słońce. Kiedy zapada zmrok, możemy włączyć światła na budynkach i zapalać reflektory w pojazdach (może to być opcja automatyczna). Kwestią światel (nie tylko na budynkach i pojazdach) jest o tyle istotna, że one naprawdę oświetlają np. gągły snop światła pojazdu zwiodowatego wydobywanego z ciemności za pomocą lusterka, rozgrywka staje się ciekawsza. Oświetlona jak Las Vegas barza to oczywiście doskonały cel dla wroga. Musimy więc wybrać, czy poruszamy się trochę po ścieżce czy ryzykujemy szybsze wykrycie iluminując okolice.

Na główną drogę, największe wrażenie robi świat na Florydzie, gdy wśród podnoszącej się mgły, wydłużających się, mrocznych cieni budynków, wyłania się zza wzgórz odczuły zwojotrzecia, omijając je teren ostrem jak brzytwa promieniem światła. Szerzenie na całość z odpowiedniej perspektywy daje obrazek, którego nie powinniśmy się niejeden film SE.

Jak wygląda The Moon Project, możecie ocenić sami patrząc na screeny; inną sprawą to strona dźwiękowa księżyckiego projektu. Nietypu strony magazynu CD Action jeszcze nie grają niczym kartki świąteczne, więc nie pozostało mi nic innego, jak opisać muzykę. Przy okazji wspomnę również, że wszystko "dzieje się" w języku polskim, od najmniejszej literki po najdłuższe przemówienie obsługi pojazdu w trakcie misji.

Są tu zaznaczone zostały elementy charakterystyczne mocarstw uczestniczących w konflikcie. Chodzi o niesamowity rosyjski akcent załóg pojazdów ED czy też cyborytyczne brzmienie głosu pojazdów UCS, które będąc w pełni zubożycowane ponownie metalicznie jak uwiezione w puszkach myszy. Mila jest również postuła feministek z LC, które fanatycznie bronią swojego księcia. Ponadto doskonale efekty wybuchów ruchomych pojazdów i szum wody (nie powiem: śpiew ptaków) tworzą wspaniałą, równie dopracowaną jak grafika, oprawę dźwiękową. Myślę, autorzy dobrali z dużym wyczuciem. Jest niemal w całości marszowa, mocna (choćż momentami to czysty hard rock), aż by się chciało wpuścić kamaše i pomagać.

Na szczęście edytor map pozwala stworzyć dowolnie fantazyjną lokację, ba, nawet zaaprojektować sztandar.

szerować przez Plac Czerwony z głową wysoko uniesioną w kierunku trybuny honorowej. Zdarza się też stoczyć kawałki o niemal cikiel brzmieniu, które nasuwają na myśl konającego żołnierza gladzącego skrawioną głębią złycie matki. Inne jeszcze dźwięki pogłębiają wrażenie grozy i napięcia. Mówiąc krótko, The Moon Project nie jest dla osób nadwrażliwych emocjonalnie, zachodzi bowiem obawa, że zbytnio się wzruszą lub przerażą.

W trybie kampanii możemy standardowo wybierać jedną z trzech rywalizujących formacji. Wszystkie mają się oczywiście zintegrować ze sobą, a scenariusz - jak poprzednio - wysyła i wciąga. Po prostu maksymalnie abso buje. Ponadto dostępna jest szeroka gama potyczek pojedynczych. Zupełną nowością w The Moon Project stanowi natomiast EarthC, czyli język skryptowy umożliwiający projektowanie kampanii i edycję zachowania się oraz parametrów jednostek.

Pozwala on tworzyć fantastyczne scenariusze, które robią się w głowie.

Lokacje poszczególnych misji nie zmieniają się znacznie w odniesieniu do pierwszej części. Znajdziesz się w znanionych strefach, jak San Francisco, Amsterdam itp. Są to

smutne, marne miejsca. Niekiedy porośnięte lasami, ale częściej porośnięte kraterami, pełne zgłiszczy i ruin, w nichym nie przypominające tematycznym megalopolii. Na dłuższą metę pyta, księżyca buźka może się znudzić. Wszędzie te same szarości i zgnile brązy. Oczywiście to zrozumiałe, bo trudno spodziewać się na księżyca plaży Copacabana, jednak nie zmienia to faktu, że ta mogą zmęczyć swoją monotonią.

Na szczęście edytor map pozwala stworzyć dowolnie fantazyjną lokację, ba, nawet zaaprojektować sztandar.

Producenci proponują tak przystępna cenę, że żadna, nawet najbardziej pochlebna recenzja nie zrobiłaby większego szumu wokół The Moon Project. Gra można zakupić w dwóch wersjach. Wersja okroniona to wydatek około 20 zł (nie ma szans na piractwo), a wersja rozszerzona - około trzy razy tyle. Wersja okroniona poza kartowym pudelkiem pozwawiona jest również 22 filmów, 40 utworów audio, kreatora sztandarów, edytora map, puzzli, tapet itd., więc jest to produkt dla minimalistów. The Moon Project to godny następcą swojego poprzednika. Na pewno warto zagrać.

**DO: NED HUMAN BRAIN SIMULATOR**

**DD: Brak zaintrygujących projektów zaprogramowanych, brak jakichkolwiek przeciwników, oczekiwane papirusy opinię publiczną i lobby satelitarne.**

**WYNIK: TRANSMISSION**



### INFO • INFO • INFO • INFO

#### Producent:

TopWare

#### Dystrybutor:

TopWare tel. (033) 8130316

#### Internet:

<http://topnews.topware.pl>

#### Wymagania:

P200, 32 MB RAM,  
Win 95/98/2000/NT 4.0

#### Akcelerator:

niekonieczny

### Ocena:

**8**

#### Plusy:

- pięknawa uboisko o szczepty, tak graficzne, jak i fabu ame
- wysoki poziom komputerowego AI
- edycja kampanii

#### Minisy:

- roszek monotoniczna sceneria (ale to z wadami wągów końcowe)



# Broken Land

Klunowanie wpucha się w naszą rzeczywistość, nie pytając nas o zdatność. Jedzi odnoszą się do tego z obawą, inni cieszą się jak dzieci, nie rozumiejąc nawet problemu. Nie w tym rzec - nas, graczy, nie interesują klony w stylu ovicy Doty. Dużo ważniejsze są gry, które w mniejszym lub większym stopniu korzystają z "materiału genetycznego" tytułów już istniejących. Oczywiście takie klony powstają zazwyczaj na bazie bardzo dobrych lub bardzo popularnych produkcji. Wydawały się, że daje to gwarancję odpowiedniej jakości nowego dzieła, a czasem nawet powtarza na stworzenie czegoś całkowicie nowego i lepszego. Niestety nie zawsze tak jest - więcej: bardzo często okazuje się, że klon nie dorasta nawet do giet swojego "dawcy". Doskonalem przykładem takiej właściwej pomyłki jest gra Broken Land, nieodparcie kojarząca mi się z tegorocznym hitem, Diablo 2.

**J**eżeli oto powód jest niezaprzelniej jasny. Producentem jest jakaś rodzina firmy z Tajwanu, która do tej pory nie zasłynęła niczym konkretnym na naszym kontynencie. Wiadomo jednak, że programiści z tamtej części świata są mistrzami w dziedzinie komputerowej rozrywki. Inna rzec, że ich gust zdecydowanie odbiega od tego, do czego jesteśmy przyzwyczajeni w naszym kraju, i moze to właśnie dlatego Broken Land okazał się dla mnie grą, delikatnie mówiąc, kiepską. Pomiędzy jest to typowy przedstawiciel gatunku action RPG, nieznacznie istotna jest fabuła, wszak np. przy Diablo obok klasycznego wyrzynania potworów trzymała nas jeszcze całkiem mila historyka. Może nieco naivna, ale w jakiś sposób trzymająca wszystko w - za przepraszaniem - kupie.



Widziecie więc, że gra moim zdaniem zasługuje tylko i wyłącznie na pogrzeb. Z pewnością nie powinno się poświęcać na nią czasu ani - tym bardziej - pieniędzy. Być może jednak znajdzie się ktoś o guscie odmiennym od mojego w tak dużym stopniu, że Broken Land stanie się dla niego przebojem (bezalkoholowy browar dla takiego). Dlatego przedstawię jednak kilka faktów o tej grze, nie zważając na moje prywatne nastawienie.

Po wspomnianym intrze niespodziewanie następuje główne menu gry. Nie ma żadnej ironii w słowie "niespodziewanie": niemal chwilą, zanim się zorientowałem, co jest grane. Okazało się, że wizerunki czterech postaci widoczne na ekranie nie są tylko ozdobnikami. Klikając których z nich decydujemy się na pokierowanie jej dalszymi losami. Tu rzuci się w oczy brak jakichkolwiek informacji o dostępnych bohaterach; wybór następuje na tzw. palę, chyba że skorzystamy z instrukcji, która do przejrzystych nie należy. W sumie i tak nie jest to sprawa aż tak istotna, jak by się mogło wydawać. Pomiędzy, że Broken Land evidentnie (żeby nie powiedzieć: bezczelnie) wzoruje się na Diablo, prosto szukaj tu takiego zoptymizowania bohaterów, aby też dostatecznie plastycznego ich przedstawienia, żeby nasz zlepek pikseli mógł się stać czymś więcej. Faktem jest, że od wyboru postaci zależy mniej więcej wygląd naszego herosa i używanego przez niego bron.

Dokonujemy tego jakie istotnego wyboru, od razu przenosimy się do świata gry. Oczy atakowane są dosyć niemal, choć trzymającą jakis poziom grafiką, natomiast uszy gwalcia kakovitą beznadziejną dźwiękową, które towarzyszą nam przez całą grę. Rozgrywka nie polega na niczym specjalnym. Biegamy tu i tam, zabijamy strelki polowowe, zabijamy to, co im wypadło, uczymy się czarów, zbieramy dowiadczania... aby to samo co wspominam już wielokrotnie działo się chodły z kilkoma filmikami z gier, w których czysto szkoleniowych. Nawet animacja (o ile można ją tak nazwać) przy uuchamianiu Windowsa jest o niebo lepsza nie tylko od innej, ale i od grafiki w całej grze.

Opowiadając czy chodzi o streszczenie scenariusza Broken Land nie zamierzam. Raz, że jest on sztampowy, aż do boli, dwa - nie wpływa w większy sposób na samą rozgrywkę, a trzy... No właśnie, trzeci powód jest chyba najbardziej wstydliwy, bowiem od Broken Land odrzuca mnie, zanim na dobre zaczęłem grać. Wiem, że to recenzentowi nie przeszedzie, ale mogły z całą pewnością stwierdzić, że próbowałem wielokrotnie. Za każdym razem kończyło się to tak samo: kilkanaście minut gry, po czym dzień lub dwa rehabilitacji psychicznej. Zanim zaczniecie rzucać blikiem, pozwolim mi powiedzieć, że wiedziłem chyba na tyle dużo dobrych i kiepskich gier, że potrafił wylubić taką perłę / dość małym prawdopodobieństwem popchnienia blędu.

**INFO • INFO • INFO • INFO**

**Producent:**

Aplfamily

**Dystrybutor:**

Aplfamily

**Internet:**

<http://www.aplfamily.com>

**Wymagania:**

P166, 32 MB RAM,

Win95/98 CD x4

**Akcelerator:**

nie wymagany

**Ocena:**  
**1 +**

**Plusy:**

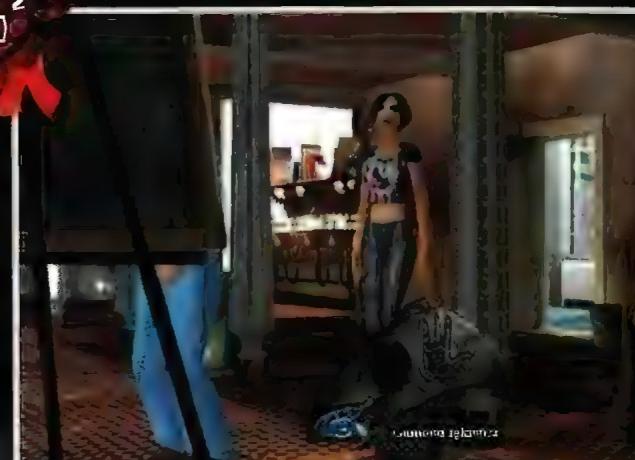
• ten jedynie przy ocenie

**Minusy:**

• sam fakt istnienia a... więcej nie zamierzam wymieniać



# The Longest Journey



Tym samym też padła ostatnia przeszkoła, która mogła oddzielać tych posługujących się angielskim na poziomie "tenk ju" od pełnego zaurzenia w świecie... dwóch światów. Czemu dwóch? To pytanie pozostawię bez odpowiedzi, gdybym byłby nim innym jak opowiadaniem fabuły. Tego zaś, mając świadomość, że część z czytających będzie chciała samodzielnie, od początku do końca odkryć, czym jest tytułowa Najdłuższa Podróż - nie zrobię. Wspomnę jednak raz jeszcze rozbudowanie i kompleksowość gry. Wyobraźcie sobie, że nasza bohaterka w jej trakcie odwiedzi ponad 150 lokalizacji, które miesiąc będą w sieci bohaterów (naturalnie obdarzonych mową) zostało jedynie 70 z nich). Niezwykle jest w TLJ również to, że zagadki, ażkolwiek banalne, dają się rozwiązać bez niezbędnych (przynajmniej dla mnie) solut: łatwo powrócić do przodu samodzielnie, co więcej, gdy udalo mi się wykonać kolejny krok bez próbowania wszystkiego na wszystkim, z nienią satysfakcją! A wszystko to zaś w istocie nieprzygodowej oprawie; pod względem graficznym wystarczy odwrócić się do postaci; rzadko przecież zdarza się w grach adventure postacie 3D złożone z 1000 poligonów, tworzone w oparciu o system szkieletowy i animowane za pomocą motion capture. Pod względem dźwiękowym zaś mamy tu istotny filmowy rozmach. Tu dodam, że ścieżki muzyczne z gry słucham nawet w tej chwili (do skończenia na stronie producenta).

## Gemini

**T**he Longest Journey gościła u nas w lipcu roku 2000. Recenzując ją Mistrzem Przygodówkologii Stosowanej, El General Magnifico, mówi jednak o niej do dziś: "Mówi" to może odrobić niewłaściwe słowo. W istocie będzie napisać, że z ust jego płynie nieprzerwanie hymn pochwalny, stanowiący wariację na temat: "Czesi i chwała nieznanemu zupełnie wcześniej, no wskiem FunComowi. On to bowiem tworzą TLJ zapewnił sobie nieśmiertelność w świadomości graczy!". Wymieniąc tego oznaku była jej u nas ocena: Najdłuższa Podróż, jak być może pamiętacie, uyskała jako pierwsza adventure w historii, ocenę 10/10 i całkowicie zrozumiałą w tej sytuacji znak jakości. A pomimo to wyżej podpisany nie zdążył przekonać się do jej odpalenia. Co najzabawniejsze zaś, gdyby nie to, że objęcie The Longest Journey PL stanowiło warunek konieczny, by dorwać się do bety Colin McRae 2.0 (wrażenia gdzieś w numerze), nie zagrałbym pewnie w nią nigdy. A wiem już, że szkoda by było.

The Longest Journey (PL) jest więc bezcienia wątpliwością produktem wyjątkowym, produktem, w którym spotkały się wyjątkowa treść i niezwykła forma. Produktem, którego, co równie nadzwyczajne, wersja polska jest... LEPSZA



niż oryginalna (Serial). Co mi pozostało? Jedyne powtórzyć za Mistrzem Przygodowej Ceremonii El Generala, tym razem jednak w bardziej odpowiednim

do chwili języku polskim - "Czapki z głow, panowie!" przed Najdłuższą Podróżą, FunComem i całą polską ekipą lokalizującą!

PS 10/10 nie dałem tylko ze względów regulaminowych (bo w Wawie byliśmy we dwóch, a do 10/10 potrzeba minimum trzech nominacji...)

**INFO • INFO • INFO • INFO**

**Producent:**

Empire Interactive

**Dystrybutor:**

M Group (022) 642 95 53

**Internet:**

<http://www.empire.co.uk>

**Wymagania:**

P166, Win95/98, karta graficzna 4 MB pamięci, CD x4, DirectX

**Akcelerator:**

wskazany

**Ocena:**  
**9 +**

**Plusy:**

• 40 godzinna podróż w inne światy

• polski wersja językowa, która zda e się przewyższać oryginalną

**Minusy:**

• nie stwierdzono (acczo wiek nie może dodać, iż całą grę nie przeszedłem, więc mogę ufać się do czegoś przyzepić )).





# Cultures: The Discovery of Vinland

"Palić, gwałcić, rabować"... Ktoś kiedyś wymyślił taki kretyński slogan o wikingach, który niestety cały czas funkcjonuje w świadomości ludzi na naszej planecie. A przecież to stupercentowy fałsz, chory wymysł idiotycznego Hollywoodu. Wikingowie nie byli tylko i wyłącznie krwawymi napastnikami pustoszącymi Europę we wczesnym średniowieczu. Wśród wikingów byli przecież wielcy odkrywcy, którzy dotarli do Ameryki, na Wyspy Owcze, Islandię, Grenlandię czy do basenu Morza Śródziemnego. Królowie skandynawscy prowadzili zawiątą politykę, kupcy handlowali z odległymi terytoriami, a inżynierowie budowali wspaniałe zamki i mosty.

## Ulver

W jednej z wliczanej najbardziej bolesny jest fakt, że tak na dobrą dobrym życiu Ameryki przypisuje się Kolumbowi, nie zważając na fakt, iż pięćset lat wcześniej trafili tam wikingowie - dzieje się tak, mimo że tezę tę popierają niezaprzeczalne dowody. Wydaje mi się jednak, że "ktoś" woli, aby odkrywcą Ameryki pozostał religijny Kolumb niż pogorski barbarzyńca. Palcami nie będę wskazywał, ale chyba wiecie, o kogo mi chodzi. Na szczęście ludzie z THQ wiedzą, kto tak naprawdę przybył pierwszy na wybrzeże Ameryki Północnej - i właśnie o tym epizodzie historii świata opowiada ich nowa gra zatytułowana Cultures: The Discovery Of Vinland.

Bohaterem sagi wymyślonej przez autorów Cultures: The Discovery Of Vinland jest młody



wiking o wdzięcznym imieniu Bjarni. Młodzieńiec ten mieszka na co dzień w małej osadzie na skutek lodem Grenlandii i do Ameryki wyrusza w poszukiwanie sześciu kawałków tajemniczej komety. Wikingowie wierzą, że zebrane części komety zapewnią ich podpadającej wiosce szczęście i dobrobyt. Tak rozpoczyna się przygoda Bjarniego i jego rodu, a gracz musi go poprowadzić do zwycięstwa w składającej się z trzynastu misji kampanii (New Campaign).

Oprócz kampanii programiści Funatics wymyślili kilka bardzo dobrych trybów rozgrywki, zwłaszcza dla młodszych czy raczej początkujących graczy. Na dobry początek proponuje podzielony na cztery części Tutorial. W nim to gracz nauczy się, jak wcielić się w rolę boga i jak za pomocą kursova poprowadzić gromadkę wikingów do szczęśliwego zakończenia. Przyznam się, że w wielu simach i ertesach miałem do czynienia z udanymi tutorialami, ale ten jest jednak z lepszych. Gracz jest prowadzony za rączkę przez gąsczę opcji i dokładnie uczyony, jak grać w Cultures. Jeżeli Tutorial to jeszcze dla was mało, do dyspozycji macie również tryb For Beginners, czyli zestaw kilku misji, których poziom trudności można określić jako coś pośredniego między Tutorialiem a pojedynczymi misjami. Komputer gra statecznie, nie atakuje, a my możemy w spokoju skupić się na wykonywaniu poleceń. Poważniej na grze musimy się skoncentrować przy spędzaniu czasu nad scenariuszami (New Scenario). Są to



co prawda te same misje co zawarte w kampanii, ale przecież nie każdy ma czas na rozegranie całej - długiej - kampanii i chociażby dlatego warto się zająć z pojedynczymi scenariuszami.

Wracając na chwilę do kampanii, pragnę nadmienić, że misje jak na tego typu gry są dość zróżnicowane. Oczywiście nie odbiegają one od stereotypów - czyli żbierz X żarcia i Y złota czy odeprzyj atak Majów - ale przynajmniej co misje nie są one takie same!

Wiemy, że na pierwszy rzut oka gra ta wygląda na parodię simów i coś raczej dla młodszych graczy, ale zagrajcie w Cultures, a przekonacie się, że jest to bardziej najbardziej realny symulator rozwoju cywilizacji. Nie przeczę. Cultures: The Discovery Of Vinland wręcz oczeka znakomitej jakości humorem, ale pod tym płaszczkiem infantylności kryje się bardzo dorosły sim. Nie będę się zagłębiał w samą rozgrywkę, gdyż większość z graczy wie, o co chodzi w simach. Raczej zajmę się nowalikami, jakimi charakteryzuje się produkt THQ. Panetacie Sage: Gniw Wikingów? Jeżeli tak, to przypomnijcie sobie, co takiego było w tej grze nowatorskiego. Oczywiście: podział naszych poddanych na przedstawicieli płci pięknej i brzydkiej. Tyle, że tam mimo wszystko ten element szwankował, a w Cultures: The Discovery Of Vinland został on dopracowany i podział jest bardziej widoczny oraz odczuwalny. Tak

jak w życiu, mężczyźni zajmują się sprawami wymagającymi aktywności fizycznej, a kobiety, poza plotkowaniem (o, jak mnie denerwują te teksty pokroju "Helga szuka towarzystwa"), dzielą swój czas pomiędzy go-

**Cultures: The Discovery Of Vinland prawdopodobnie zwiastuje nam nową erę w simach. Postacie, które mamy pod swoją opieką, to już nie są głuputkie figurki bezmyślnie wykonujące nasze poleceń. Bohaterom Cultures bliżej do tych znanych z The Sims niż z... powiedzmy... Faraona czy Settlers. Oni żyją, a wraz z nimi całe otoczenie. Jestem pewien, że warto dla tej gry poświęcić kilkadziesiąt nieprzespanych nocy. Polega ona nie na walce, ale na rozwijaniu cywilizacji, co jest tym bardziej zaskakujące, iż gramy wikingami.**

towanie, szukanie odpowiedniego kandydata na męża i rodzenie dzieci. Wszystko tutaj naprawdę przebiega zgodnie z zasadami funkcjonowania ówczesnej ludzkości, gdzie terminy "równouprawnienie" i "polityczna równość" na nieszczyście znane nie były. A tu - najpierw się rodzi niemowlę płci męskiej lub żeńskiej, następnie z niemowlątkiem przeistacza się w dziecko, a to z kolei po osiągnięciu dojrzałości staje się gotowe do pracy, ożenku i wydarzenia na świat potomstwa. Koło się zatem zamyka.

Co najlepsze, to my decydujemy o tym, z kim związać poszczególnych podopiecznych! Gdy ktoś z parą znajdzie dla siebie



## Winlandia

W nordyckie mówią o tym, że Winlandia, zwana również Markländia (Kraj Lasów) lub Héllílandia (Kraj Kamienny albo Skalisy), została odkryta podczas jednego z wielu rejsów z Norwegią lub Islandią na Grenlandię, gdy drakkarz zvolił się na kus. Sagir nie są jednak zgodni co do tego, komu powinniśmy zawdzięczać odkrycie Winlandii, jak i co do roku, w którym to nastąpiło. Dwie sprzeczne daty to rok 1000 i 1002, a czyn ten należy przypisać Bjarnemu, synowi Herjolla (według Sagir o renlandzkiej) lub Leifowi Szczęśliwemu, synowi Eryka Rudego (Saga o Eryku Rude). Sagir podają też sprzeczną liczbę wyrówn, które miały miejsce (dwie lub cztery). Jednakże, że jedną z nich poprowadził Islandczyk Thorfin Karlfine. Tak czy inaczej, w Anse aux Meadows na północnym krańcu Nowej Fundlandii znajduje się dobriny królów na pobyt wikingów w postaci wioski - duże budynki w skandynawskim stylu ze ścianami z torfu oraz wiele przedmiotów skandynawskiego pochodzenia. Wioskaowa była jednak eksplorowana przez krótki czas i istnieje teoria, że w Anse aux Meadows stanowiło tylko przystań w wyprowadzających na południe. Porwaniem tego kraju ma być moneta z czasów Olafa Kyre (1066-1080) znaleziona w indiańskiej wiosce w stanie Maine. Nie wiadomo za bardzo, dlaczego wikingowie nie osiedlili się na tali w Ameryce. Sagir twierdzą, iż wycieczki się ich z Winlandii zostało spowodowane drogim nastawieniem Indian oraz odległość, jaką dzieliła ten kraj od Skandynawii. Nie zmienia to jednak faktu, że wikingowie ODKRYLI Amerykę co najmniej 500 lat przed Kolumbem!

I nie myślę, że (poza prokreacją) odważni wojownicy wikingów próżniają. Bynajmniej, pracy i walki mają aż zanadto. Myślę, że męskich przedstawicieli tego ludu można podzielić na cztery warstwy. Pierwsza z nich to wojownicy, czyli łucznicy, piechota i włócznicy. Szkoły ich się w tak zwanym forcie. Druga grupa to budowniczowie: to oni stawiają chatki lub raczej powinienniem nazwać to typi mieszkalne oraz wszelkie inne budynki (fort, szkoła, a także namioty rybaków, myśliwych gó-





ników itd.). Trzecią stanowią, jak ja to nazywam, "dostarcyciele żywiości oraz budulca". Mam tu na myśli drwali, farmerów, górników, myśliwych itd. Wreszcie, nieco odosobioną, ale też i elitarną formację, stanowią zwiadowcy. Oni są naszymi oczami: zajmują się kartczowaniem lasu (nie tak jak drwale, którzy ścinają drzewa - zwiadowcy wyczyszczają drogi) i stawianiem tzw. postów. Jest to nic innego jak kawał wbitego w ziemię drążka, ale pod nim można schować np. jedzenie. Poszczególne grupy

społeczne dzielą się na jeszcze mniejsze, ale cnyba nie ma sensu rozwodzić się nad tym, że myśliwy może być pasterzem itd. Znacznie ciekawszy jest fakt, że bez problemów można zmienić profesję każdego z poddanych. Budowniczego można przemianować na zwiadowcę, wojsznika na pasterza i tak, bez końca.

Ale to nie wszystko, ponieważ autorzy i tutaj popisali się znajomością życia. Nowo mianowany (bez znaczenia, czy ów osobnik wcześniej już miał jany "zawód" czy też jest to dopiero co dojrzały chłystek) np. drwal potrzebuje trochę czasu, aby nauczyć się machać siekierą. Dopiero po dłużej cwiczeniu delikwent informuje nas, że opanował swój zawód i stał się pracoholikiem. Oczywiście im dłużej nasz miłośniski rąbie z zapatem crewno, tym bardziej wzrasta jego umiejętności; z czasem staje się on mistrzem w swoim fachu. Doświadczenie to jeden ze sposobów na uzyskanie idealnych i - co najważniejsze - szybkich pracusiów; drugi to wysłanie podopiecznego do szkoły, gdzie nauczy się, jak być większym fachowcem. Nieźle, prawda?

Zwolennicy wydobycia i kopania znajdą także w Cultures: The Discovery Of Vinland pole do popisu. Sirowni jak na taką grę jest zaskakująco dużo, bo wydobywać możesz np. złoto, żelazo, kamienie i glinę. Po co się wydobywa surowce mineralne, nie będę tłumaczyć, bo jest to aż nadto zrozumiałe. Natomiast pragnę zwrócić waszą uwagę na coś zguba innego. Otóż gra ta polega nie na walce, ale na rozwijaniu cywilizacji, co jest tym bardziej zaskakujące, iż gramy wikingami. Zaskakujące przynajmniej z punktu widzenia wstępniego stereotypu "Palić, gwałcić, rabować". W przypadku Cultures gracowi naprawdę ma zależeć na każdym członku społeczeństwa i ma w pierwszej kolejności o niego zadbać, a copiero później martwić się o wojsznico nastawionych sąsiadów. A skoro już mówimy o sąsiadach, to wypada przynajmniej wspomnieć, że w grze występują nacje zamieszkujące około tysięcznego roku żemie Ameryki. Innymi słowy nasi dzielni wikingowie mogą się zmierzyć lub też handlować z Indianami, Majami itp. Jednakże po raz setny powtórzę, że nie to jest tu najważniejsze.



Oprócz zajmowania się wzrostem populacji, o czym już wspomniałem, należy do ciebie, zdecydowanie się tak przyjemnymi sprawami, jak sen czy jedzenie. Wprawdzie dwie podopieczne sami potrafią "przyciąć komara", ale robią to często w najmniej odpowiednim momencie. Lecz cóż się dziwić, skoro są tak przemęczeni, iż padają z nog. Kiedy tak się zastanawiam nad Cultures: The Discovery Of Vinland, to dochodzę do wniosku, że pod względem symulacji życia Cultures niewiele odstaje od The Sims! Rzecz jasna, tamten tytuł jest o wiele bardziej złożony, ale Cultures to przecież gra nieco innego typu. Mimo to jestem zadowolony, jak świetnie Cultures symuluje życie każdej z postaci obecnej w grze.



Do fantastycznej grywalności producenci dodali również wysoką klasę grafikę. Jeśli masz dobrą kartę, to nawet możesz zaszać i wyciągnąć aż 2048 x 1536 pikseli, przy szesnastu bitach palety! Jak

sam widziecie po screenach, graficy postawili na grafikę komiksową, kojarzącą się z Asterixem czy naszym Kajkiem i Kokosem. Dzięki temu małe otoczenie poczynało od zwierząt, a skórzywyszy na drzewkach, czy donikach, wygląda, zabawnie. Praktycznie każdy z wikingów jest nieco inny. Różni się pomidzy sobą co orem włosów, zarostem i ubraniem. Podobnie jest wśród zwierząt, gdzie nawet zajęte są nie tylko szare, ale także białe! Zresztą aby was uzmieścić, jak szczególna jest grafika, napiszę tylko, że wśród kilkudziesięciu gatunków zwierząt zna afro i sę miejsce dla komarów i motyli! Vinlandia jest bajecznie kolorowa, pełna kwiatów, kolorowych krzewów, lasów i pięknych budowli Majów. Raj na ziemi? Wzrok przykuwają również stroje wikingów, ora, (a raczej zwłaszcza) wrogów, pełne małekich, cieślących oko drobiazgów.



Jeśli chcecie czemuś się przyjrzeć, to nie ma problemu ze zrobieniem zbliżenia, lecz lojalnie ostrzegam, iż wtedy jednak wyłączają się piksele. To jednak nie przeszkadza mi zupełnie, grafika i tak jest wspaniała. Dodatkową zaletą Cultures są ciekim niezłe animacje postaci. Wprawdzie nie dorównują one np. Age Of Empires, ale z lepszą pewnościami nie są i dostarczają graczy bonusową dawkę uśmiechu na twarzy. Komiksowe wygląda taki brodaty drwal przy pracy, czy tańcząca z radości kobietka. Przyznam się natomiast, że troszka zaskoczyła mnie oprawa muzyczna Cultures: The Discovery Of Vinland. Nie spodziewałem się takich me odii, byem niemal przekonany, że usłyszę jakiś skandynawski folk, tymczasem słyszę tu również często muzykę, którą można śmiało określić jako... indiańską. Chwilami nawet te dwa style nakładają się na siebie, tworząc dość intrigującą hybrydę. Na siłę mogę się jeszcze cześć tego, iż muzyka, która ma uchodzić za skandynawską, tak naprawdę niemal jest, ale po co? Słucha się podkładu muzycznego bardzo dobrze i to wszak chodzi. Bodajże jeszcze lepsze są dźwięki dobijające się z głośników. Z początku dostawałem ataku śmiechu, ilekroć (innymi słowy non stop) słyszałem gadki moich podopiecznych, którzy z zapatem coś tam mruczą i pokrywają z wyraźnie skandynawskim akcentem. Dlugo moglibyśmy jeszcze pisać o dźwięku i o tym, jaki jest przyjemny dla mych uszu, lecz wychodzę z założenia, iż powinieneś zobaczyć, a tym samym usłyszeć Cultures sami. A że całym w grudniowym CDA demo, to żadna sztuka w tym momencie.

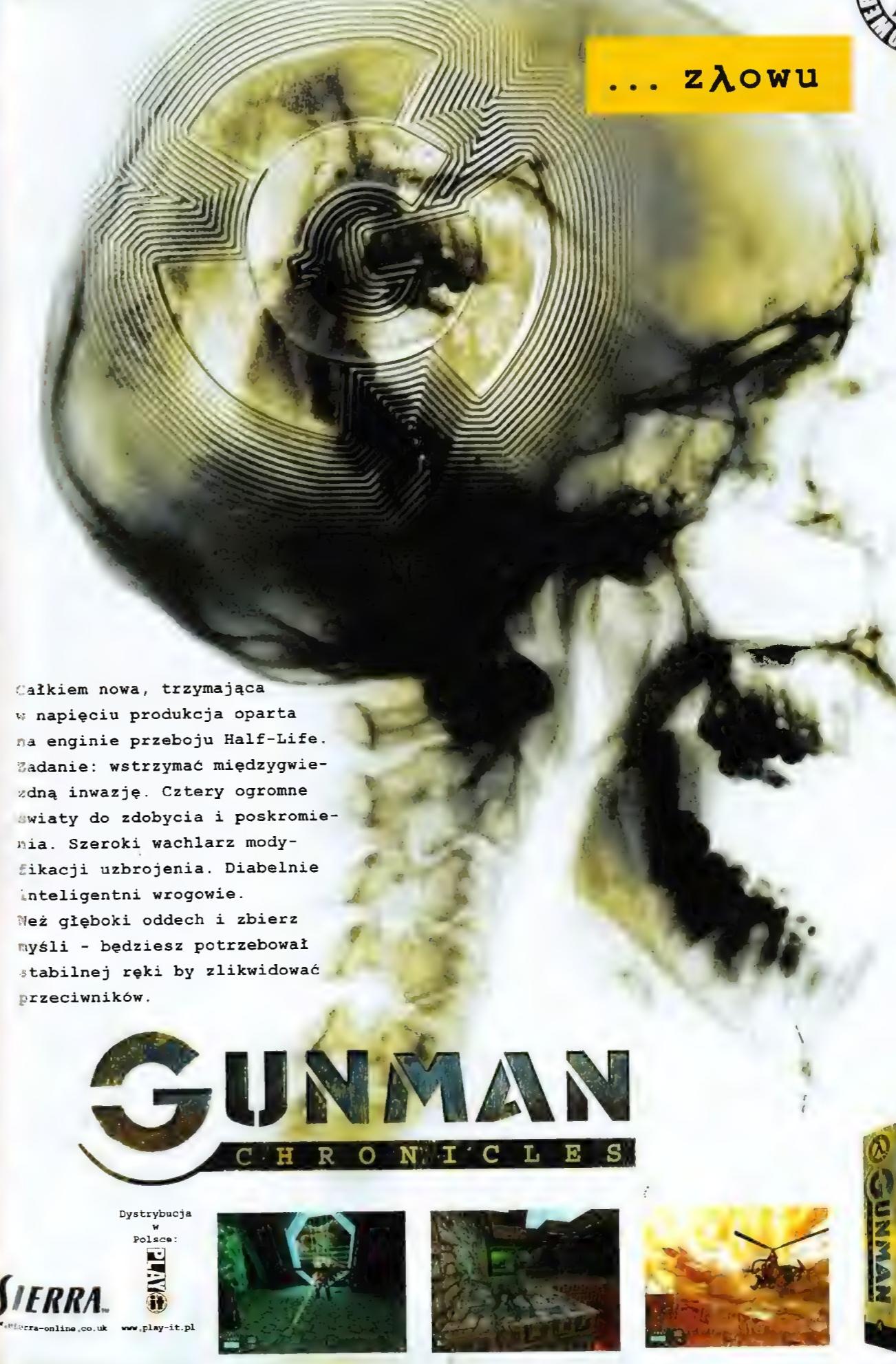
Mam nadzieję, że po przeczytaniu tej recenzji nie będziecie zlekać z udaniem się do sklepu i zakupieniem Cultures: The Discovery Of Vinland. Jest to z całą pewnością gra bardzo oryginalna i wyróżniająca się wysoką grywalnością, oferującą wiele niespotykanych nowych iek i doskonałą oprawę audiowizualną. A co więcej potrzeba do szczęścia graczy? Kto by przypuszczał, że zapowiadająca się na zwykły sim czy RTS gra THQ okaza się przed wszystkim produktem doskonale symulującym życie zwykłego człowieka (wikinga)? Radzę wam nie traktować tej gry jako "zabawnego" sima, bo zwyczajnie się przejdzie i dostaniec lanie. To tak naprawdę w pełni dojrzała, choć luzacka, znakomita gra z najwyższą półki. I mówi wam to czek, który myślał, że będzie miał do czynienia z parodią simów...

INFO • INFO • INFO • INFO	Ocena:
Producent: THQ	9
Dystrybutor: THQ	
Internet: <a href="http://www.thq.co.uk/cultures">http://www.thq.co.uk/cultures</a>	
Wymagania: P 200, 32 MB RAM, Win 95/98, DirectX, CD-ROM x4	
Akcelerator: nie lizta	
Plusy: • niezłe grywalność • żartobliwa, komiksowa grafika • wiele atrakcyjnych nowych iek	+
Minusy: • za dużo seksek, nie he • a poważnie to, mówiąc "BRAK!" • nie dobra... te same misje w kampanii i misjach solitarnych?	-
Dostępna na CD 12/2000	

## Coś niewiarygodnego właśnie zdarzyło się w Twojej głowie...



... z nowym



## GUNMAN CHRONICLES

Dystrybucja  
w Polsce:  
**PLAY-IT**  
[www.play-it.pl](http://www.play-it.pl)

**SIERRA**  
[www.sierra-online.co.uk](http://www.sierra-online.co.uk)



# Sudden Strike



Gier, które pojawiają się niemalże znikąd i wprowadzają zamieszanie wśród veteranów, zbyt wielu wprawdzie nie ma, ale na szczęście i na naszym rozrywkowym lotku mili zaskoczenia jeszcze się zdarzają. Ale w przypadku Sudden Strike "mili" - wcale odczuć redakcji nie oddaje, bo pierwsze uruchomienie gry skończyło się zbiorowym wytrzeszczeniem oczu! Niby wcześniej coś się tam o tym tytule styszało, jakieś screeny widział, ale mimo to pierwsze sekundy były po prostu szokiem!

Allor

Takiej, tak realistycznie wyglądającej grafiki dawno się już nikt nie oglądalo: Coś w mianę podobnego zasugerowało w Microsoftowym Age of Empires, ale to jednak mimo wszystko nie zupełnie to samo. Gdyż ze względu na wprowadzenie lotnictwa, karabinów maszynowych czy cieżkiej artylerii (z katuszami właściwymi), dzięki czemu na polu walki nie tylko więcej się dzieje, ale i dzieje się w dużo większym tempie. Ale dajmy na razie spokój zachwytom i zacznijmy jak na porządką recenzję przystało: podawać trochę konkrety o samej grze.

**Sudden Strike**, jak jego zresztą nazwa nie sugeruje (także mały wybór, by jakos sensownie zacząć), dzieje się w czasie drugiej wojny światowej, aczkolwiek bliżej prawdziwy byłoby stwierdzenie, że jest to raczej na temat dociążu wariacji. Bo mimo iż w głównych rolach występują T-34, Shermani czy Tygrysy (że ograniczy się jedynie do podania po jednym przykładzie dostępnej w grze broni pancernej), a w scenariuszach jest na przykład i coś a la lądowanie w Normandii, to jednak na zbyt wielką poprawność historyczną lepiej się tu nie



stać. Tyle tylko, że ciężko to uznać za jakikolwiek wadę, bo wszak gry tej nikto nie reklamuje jako zgodnej historycznie wojennej symulacji, a raczej jako RTS-a z ambicjami.

Na drugą wojnę przystało (jak można by się domyślać z podanych wcześniej nazw czołgów) walkę można prowadzić jako dowódca oddziałów należących do jednej z trzech stron konfliktu w Europie: zachodnich aliantów, Niemiec lub Rosjan. Do wyboru mamy bowiem, oczywiście oprócz innych pojedynczych trybu gry wielosobowej, trzy całkiem duże kampanie. Nie są one wprawdzie ze sobą połączone, nie próbują również odwzorować jakichś zeczywistych wydarzeń, ale także są przecież i złożone gry, a poza tym taka formuła do "lużnej wariacji" jak najbardziej przystaje.

Zresztą znamienne jest tu humurowe autorów, dlatego to nie palli się za bardzo do odkarcania historii. Otoż bitwy rzadko kiedy były wyrownane, a co za tym idzie - ich przeniesienie na komputer na poziomie pojedynczych żołnierzy nie miałooby większego sensu.

W dodatku takie postawienie sprawy jest tutaj jak najbardziej na miejscu i bardzo dobrze oddaje charakter gry. Owszem, można by de tego jeszcze dodać przyrostnik "taktyczny", tzn. dziedz "nastawiony na akcję", ale wyszedły z takiej

realia epoki (no niech będzie, że ten przedział czasu można nazywać epoką...) zostały jednak zachowane, przez co nie ma się tutu co nastawiać na zbyt wielką różnorodność jednostek czy sposobu prowadzenia walki, jak to miało miejsce na przykład w StarCraftie. Ale wszak po każdej z tych stron walczą ludzie, więc zmiany dotyczące mogą właściwie jedynie użrojenia oraz, oczywiście, samych misji. Takie zróżnicowanie jest więc najzasadniej wystarczające, a w dodatku przyznać chybę, że ciągle byłoby coś jeszcze do tego dodać. Zresztą

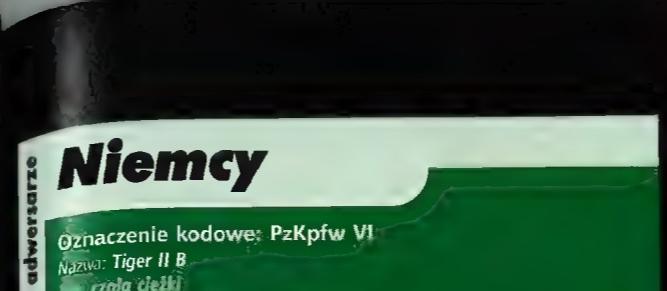


grafika słownie jakis niemal koszmarek - RTS z ambicjami! Przynajmniej nie tylko zgrabne, ale i w dodatku nieco tajemniczo, co już przede samym oddziaływanie na drzemiące w każdym pokładzie ciekawości, ma szansę przyciągnąć graczy. Aże jest te w dodatku opis co najmniej dobry, więc wybieg ten jest jak najbardziej pozytywny i mniej masywnie niż nie wpuszcza - ten najwyższej położenie nowy dla większości karabinów interesujący świat. Ale aby nie było, że to tylko moje zdanie, w dodatku zauważ bez podania szczegółów poważkę, że napisałem co nieco, tyle, że nieco, ażż dalej brakuje rozwoju.

Na drugą wojnę przystało (jak można by się domyślać z podanych wcześniej nazw czołgów) walkę można prowadzić jako dowódca oddziałów należących do jednej z trzech stron konfliktu w Europie: zachodnich aliantów, Niemiec lub Rosjan. Do wyboru mamy bowiem, oczywiście oprócz innych pojedynczych trybu gry wielosobowej, trzy całkiem duże kampanie. Nie są one wprawdzie ze sobą połączone, nie próbują również odwzorować jakichś zeczywistych wydarzeń, ale także są przecież i złożone gry, a poza tym taka formuła do "lużnej wariacji" jak najbardziej przystaje.

Zresztą znamienne jest tu humurowe autorów, dlatego to nie palli się za bardzo do odkarcania historii. Otoż bitwy rzadko kiedy były wyrownane, a co za tym idzie - ich przeniesienie na komputer na poziomie pojedynczych żołnierzy nie miałooby większego sensu.

W dodatku takie postawienie sprawy jest tutaj jak najbardziej na miejscu i bardzo dobrze oddaje charakter gry. Owszem, można by de tego jeszcze dodać przyrostnik "taktyczny", tzn. dziedz "nastawiony na akcję", ale wyszedły z takiej



## Niemcy

Oznaczenie kodowe: PzKpfw VI

Nazwa: Tiger II B

Typ: czołg ciężki

Masa: 69 ton

Wymiary (długość x szerokość x wysokość): 10,28 m x 3,75 m x 3,09 m

Szybkość maksymalna: 35 km/h

Zasięg: 170 km

Kaliber głównego działa: 88 mm

Karabiny maszynowe: 3 kalibru 7,92 mm

Załoga: 5 osób

Maksymalna grubość pancerza: 180 mm

Oznaczenie

kodowe: PzKpfw V

Nazwa: Panther

Typ: czołg średni

Masa: 46,5 tony

Wymiary (długość x szerokość x wysokość): 8,66 m x 3,27 m x 2,85 m

Szybkość maksymalna: 46 km/h

Zasięg: 200 km

Kaliber głównego działa: 75 mm

Karabiny maszynowe: 1 kalibru 7,62 mm

Załoga: 5 osób

Maksymalna grubość pancerza: 120 mm

Oznaczenie kodowe: PzKpfw IV

Nazwa: brak

Typ: czołg średni

Masa: 25 ton

Wymiary (długość x szerokość x wysokość): 7 m x 3,3 m x 2,68 m

Szybkość maksymalna: 38 km/h

Zasięg: 200 km

Kaliber głównego działa: 75 mm

Karabiny maszynowe: 2 kalibru 7,92 mm

Załoga: 5 osób

Maksymalna grubość pancerza: 80 mm



okrzykami żołnierzy rzucają jak mało co! I zostało to empirycznie

dawno już żadna gra nie wzrosiła się

powszechnego zainteresowania! Doszło wreszcie to tego, że po poszerzeniu dźwięku przez głośniki fala zainteresowania dotarła nawet do naszego admira i sprzętowów - o osobników tych, poza najnowszym procami ludzie stojącymi w sieci wersji rusza już naprawdę mało co! Nawet MacAlbra, wielki zwolennik wszystkiego co czysto strategiczne (i w turnach), nie mógł się powstrzymać i do końca z wytrzeszczem orzu dokonał - mimo iż to przecie "edyne" RTS z ambicjami i do jego Stalowych Panter (przynajmniej w teorii) się nie umiał! (Przynajmniej, że grafika i animacje wybuchów itd. zagłębiły mnie totally. Szkoda tylko, że w tej grze za wiele RTS, a za mało do myślenia, tym niemniej... ho, ho - Mac Albra.)

Cóż, nie da się ukryć, że tak pięknie, tak realistycznie ukazanej wojny jeszcze na komputerach nie



było - a przynajmniej nie wydostała się dotychczas z pośród innych wojennych symulatorów, choć i to wątpliwe, bo przecież z nadmierną pięknością wojskowej sprawie nie slynie, jak zatem wytlumaczyć fenomen luksu gości gapiących się w monitor - i to z RTS-em, a nie sex puzzlami czy innym pokerem? Przecież nielatwo kilkudziesięciu chłopów z gąbkami tych, co to już niejedno w swym życiu widzieli, spędzić czas w jednym miejscu i jeszcze zmusić do patrzenia w ten sam punkt! Ale to właśnie jest najlepszą reklamą wykonania tej gry, jej opowieści audio-wizualnej. Czegos tak realistycznego, tak pięknie wyglądającego jeszcze po prostu nie było! Ale, ale, znowu zeszliśmy z porównania faktów o grze w kierunku zachwytów nad oprawą, a ta przecież, mimo iż niezwykle istotna, samej grywalności nie zastała. Coż, spróbujemy zatem po raz drugi odejść się od wrażeń akustyczno-optycznych i powiedzmy parę kolejnych słów o grze. Tym o sterowaniu

Wybór tematu jest zresztą jak najbardziej nieprzypadkowy, gdyż tak na dobrą sprawę sterowanie to jedyna część gry, do której można się przyczepić - choć i to tylko pod warunkiem, że ktoś zechce pociągnąć do Sudden Strike jak do



## Pancerne adwersarze

**ZSRR**

## Oznaczenie kodowe: JS 2

Nazwa: Józef Stalin

Typ: czołg ciężki

Masa: 46 ton

Wymiary (długość z dzialem): 9,9 m x 3,09 m x 2,73 m

Szybkość maksymalna: 37 km/h

Zasięg: 240 km

Kaliber głównego działa: 122 mm

Karabiny maszynowe: 4 kalibru 7,62 mm

Załoga: 4 osoby

Maksymalna grubość pancerza: 160 mm

## Oznaczenie kodowe: KW 1

Nazwa: Klement Woroszyłow

Typ: czołg ciężki

Masa: 43 tony

Wymiary (długość z dzialem): 6,68 m x 3,32 m x 2,71 m

Szybkość maksymalna: 35 km/h

Zasięg: 335 km

Kaliber głównego działa: 76,2 mm

Karabiny maszynowe: 3 kalibru 7,62 mm

Załoga: 5 osób

Maksymalna grubość pancerza: 75 mm

## Oznaczenie kodowe: T34/85

Nazwa: brak

Typ: czołg średni

Masa: 31,7 tony

Wymiary (długość z dzialem): 8,15 m x 2,97 m x 2,72 m

Szybkość maksymalna: 50 km/h

Zasięg: 300 km

Kaliber głównego działa: 85 mm

Karabiny maszynowe: 2 kalibru 7,62 mm

Załoga: 5 osób

Maksymalna grubość pancerza: 75 mm

czystej strategii. O co się rozhodzi? Ano o wydawalobie się tak oczywiste naturalne sprawy, jak wydawanie rozkazów i grupowanie oddziałów. Otoż, jak na dobrego RTS a przystalo, i tu mamy możliwość kolejowania rozkazów, naszych wojowników można również pogrupować za pomocą klawiszy z cyframi, a także na przykład dwukrotnie kliknięcie jednostki wybiera wszystkich znajdujących się w jej pobliżu "braci". Teoretycznie interfejs jest więc jak najbardziej w porządku, ale teorią ma to do siebie, że nie zawsze pokrywa się z praktyką

load/save rozwijać się praktycznie nie da, to coś w tym narzekaniu jest. Jeszcze śmieszniej jest w misjach pojedynczych. Nawet po parodniowym treningu mogą one bowiem nadal doprowadzić do całkowitego zwycięstwa w swe umiejętności. To jednak można jeszcze zrozumieć, jako że zwyczajowo tworzy się z myślą o totalnych maniakach, dla których parę dni to dopiero początek. Choćż stopniowanie trudności byłoby tu jak najbardziej na miejscu, bo np. przykład misja polegająca na zdobyciu miasta przez spadochroniarzy i powstrzymywania przez 30 minut kontrataków wroga kończy się w najlepszym wypadku po 15 minutach utraty ostatniego spadochroniarza. W dodatku najbardziej jest kiedy zrobić coś więcej, bo spokoju ma się w tym czasie mniej niż przez minute, gora chwil... kolejne podejście także właściwie niczego nie zmienia.

Daleki jednak jestem od rozpoczęcia. Owszem, często przez zbyt długi czas trudności można się do gry bardzo szybko zniechęcić, jednak dzięki możliwości robienia w dowolnym momencie save'ów tudzież za sprawą pozytywnych bodźców dostarczanych przez oprawę Sudden Strike i tak wiąziga całkiem nieźle. Więc ta drobiazg niedogodnością najwyżej jeszcze bardziej do grania mobilizuje. Ale trudno na to dużo czasu? Heh, jeśli jest o nadal przyjemne (a zapewniam was że jak najbardziej), to chyba że nie jest. Gdyż innym są bowiem gry, jak nie mym wypełniającym wolnego czasu? Ciekało, więc żałuję uznania za wadę, nie Dajmy już jednak spokoj wylatującym błędów, bo nie dość, że więcej się ich tu nie znajdziesz, to jeszcze trzeba się zająć kontynuacją litani pochwałnej. Tym razem pora na dostać się w grze typu jednostek związanych z nimi trik.

A tych trudności jest choć tak na dobrą sprawę nie powinny być niczym specjalnym. Coż specjalnego jest na przykład w możliwości wejścia do dowolnego budynku i prowadzenia stamtąd ognia? Czy, iż w zdobywaniu wroglej artylerii jej natychmiastowych obiadzerów swymi ludźmi i skierowaniu w stronę poprzednich jej właścicieli? To przecież rzeczy praktycznie oczywiste, ale tak się dziwnie składa, że często ich niestety w grze się nie usiądzie. A to na dobrą sprawę jedynie czubek góry lodowej! Tak artylerię można bowiem normalnie przenieść do nowego miejsca, a w Sudden Strike można to zrobić na dwa sposoby: albo zajmuje się tym sama obsada, co niestety jest dosyć czasochłonne, albo armatę podszepujemy do ciężarówki, a wtedy wszyscy przemieszczają się już znacznie sprawniej. Przewożym bowiem nie tylko sprzęt, ale i obsadę działa - na pace. Takie małe szczegóły znajdują się tu na każdym praktycznym kroku, ale by zbytnio nie przedłużać, pozwól sobie na przejście do samych jednostek.

Teoretycznie podzielić je można na wojska piechoty, lekkiego oraz zaopatrzenia i logistyki. Na pierwszy rzut oka standard. Tyle i tylko, że w każdej z grup mamy do czynienia z dalszym podziałem. Bo taka zwykła piechota może być na przykład wyposażona w karabiny (takie zwykłe, przeładowywane ręcznie), pistolety maszynowe, karabiny snajperskie, miotacze ognia czy rusznice przeciwpancerne, a dodatkowo może posiadać granaty (czy być po szkole oficerskiej) i wałęsać się po polu walki jedynie z lornetką i pistoletem. Taka komplikacja na poczatku jest może i nieco dekoracyjna, ale po krótkim kursie przygotowowym (cos takiego jest w grze oczywiście dostępne, a poza tym pierwsze misje kampanii są świetnym poligonem do testowania nowego sprzętu) taką różnorodność jest duża zaleta, urealniająca i uprzyjemniającą granie. Choć tak na marginesie, osobiste uwzględnij, że nie ma to jak dysponujący lornetką oficer w otoczeniu grupki snajperów - no, chyba że wro-

Na szczęście jednak to jedynie większa wada, jaką dalo się Sudden Strike wytknąć. Chociaż... właściwie można by się jeszcze przepiąć do wysokiego poziomu trudności. Zdaje sobie sprawę z faktu, że o czymś takim jak "trudność" dyskutować raczej ciężko. Skoro jednak dwie pierwsze misje w kampanii, i to po dobowej stronie, przechodzi się niemalże z marszu, a nagle trudna stanowi bardziej poważny problem, którego bez ciągłego

wie grają się w budynkach, mają sporo młodzienicy, a na wieży siedzą oficerzy, bo wtedy przewaga całego bronii jest po stronie przeciwnej i podchody kończą się niezbyt przyjemnie.

A poto to ma się (przynajmniej czasem) ciężka artyleria i pojazdy zwiadczyć, by się nie dać wrogowi zaskoczyć. I w reóni jest to faktycznie bardzo proste, aczkolwiek w praktyce wiele pozycje są zazwyczaj na tyle dobrze bronione, że żadni z nich starostwo dożywają - chyba że jesteśmy bardzo ostrożni, a wszystkie budynki równamy z ziemią. Na dobrą sprawę jest to zresztą jedynie rozsądne wyjście przy walkach w mieście, bo skutecznie swymi czołgami w putapkę z działami przeciwpancernymi, z wła-

brzeniowymi była cała masa i miałyby one niekończące się zapasy - tak jednak nie jest, a choć na szczęście zapasy same się im odnawiają, to w niezbyt dużym tempie, więc odpowiednie planowanie jest tu i tak jak najbardziej pożądane.

Najtrudniej jest natomiast z zaopatrzeniem, a z lotnictwem. Z jednym można bowiem prowadzić ofensywę, z drugim zaś równie spadochroniarzy. Jak i zaopatrzenie nadaje bomby (przy których wysiąda nawet ciężka artyleria), ale po pierwsze: wiele ptaków są bardzo wrażliwe na ogień przeciwlotniczy, po drugie: mamy ich, o ile w ogóle, bardzo mało, a po trzecie: jest to właściwie sprzęt jednorazowego użytku. Ale i tak warto się nim zainteresować, bo odpowiednio użyte są praktycznie niezastąpione.

Uff... i tym oto sposobem udało się nam (o ile ktoś do tego miejsca w ogóle się nie doczekał) w miarę wyczerpująco przedstawić Sudden Strike. A jeśli w dodatku ktoś z was został zachęcony do naocznego przekonania się, ile piękna można wykraść ze zwykłego dwuwymiaru (który w dodatku uciągnie i zwykłe Pentium 200 z 32 MB RAM-u) i jak duży potencjał drzemie jeszcze w strategiach czasu rzeczywistego - o ile tylko przestanie się w koło nasładować Dune 2 i Warcrafta - nasza misja została uwierniona sukcesem. A jeśli nie - heh, po prostu przejdź wam koło nosa jeden z ważniejszych kamieni milowych w drodze ku doskonałości.

**USA**

## Oznaczenie kodowe: M.4

Nazwa: Sherman

Typ: czołg średni

Masa: 30 ton

Wymiary (długość z dzialem): 5,95 m x 2,61 m x 2,74 m

Szybkość maksymalna: 38 km/h

Zasięg: 160 km

Kaliber głównego działa: 75 mm

Karabiny maszynowe: 1 kalibr 12,7 mm, 2 x 7,62 mm

Załoga: 5 osób

Maksymalna grubość pancerza: 75 mm

## Oznaczenie kodowe: M5 A1

Nazwa: Stuart

Typ: czołg lekki

Masa: 15,3 tony

Wymiary (długość z dzialem): 4,85 m x 2,29 m x 2,29 m

Szybkość maksymalna: 64 km/h

Zasięg: 257 km

Kaliber głównego działa: 37 mm

Karabiny maszynowe: 4 kalibr 7,62 mm

Załoga: 4 osoby

Maksymalna grubość pancerza: 36 mm

**Ocena:**  
**9**
**Plusy:**  
 • niesamowita grafika i animacje  
 • możliwość przejmowania sprzętu wroga  
 • walka z budynkami, mostów itp.  
 • nowoczesne pojazdy i mechanizmy dla pojazdów  
 • doskonałe jednostki  
 • łatwy wybór jednostek do wyboru  
 • możliwość wydawania rozkazów w czasie pauzy  
 • oraz kolejkowania rozkazów
 
**Minusy:**  
 • zapomnienie nad tym wszystkim jest niekiedy niemożliwe  
 • wybór pojazdów i trudności byliby jak najbardziej zalecany  
 • więcej strzelania niż myślenia
 

## INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

FrogSoft

Dystrybutor:

CDV/P.S. tel. (022) 542766

Internet:

http://www.suddenstrike.com

Wymagania:

Pentium 200, 32 MB RAM, Windows 95/98, DirectX

Akcelerator:

z klaw.





# Championship Manager 00/01

Wiecie, ile czasu czekacie na tak wiekową chwilę? Dokładnie dziewięć lat, bo tyle właśnie minęło od debiutu braci Collyer na rynku komputerowym. Zawsze, gdy słyszałem o nowym Championship Managerze, miałem nadzieję, że tym razem będzie zawarta w nim liga polska i wreszcie dostanę możliwość wykazania się jako szkoleniowiec patatów z ul. Oporowskiej. Jak wiele to dla mnie znaczy, wiedzą tylko ci, którzy podobnie jak ja każdą wolną sekundę od lat spędzają przed monitorem na doprowadzaniu swojego zespołu do najwyższych piłkarskich laurów.

## Bambino de Bodom

**P**ewnie niektórzy z czytelników zauważą, że przecież rok temu mieliśmy już w Championship Managerze ligę polską. I będą mieli rację, ale wtedy był to tylko dodatek do CM stworzony przez polskich programistów i wydany przez rodzimego dystrybutora firmy Eidos. Z tego też powodu, rzecznik jasna nie ujmując nic naszym polskim programistom, należy traktować to tylko jako data disc. W przypadku CM 00/01 nie mam już jednak prawa narzekać i marudzić. Nasza kochana i sprzedajna liga znajduje się oficjalnie na krążku w towarzystwie dwudziestu pięciu innych lig!

Jak łatwo się zorientować, polska liga nie jest jedynym nowicjuszem w ekskluzywnym gronie wybranych braci Collyer. Z innych debutantów wypada wymienić Rosję, Irlandię, Australię czy Chorwację. Tradycyjnie uaktualniono także składy, a - co mnie mile zaskoczyło - w przypadku ligi polskiej odnotowano nawet transfery, które miały miejsce już podczas rundy jesiennej. Na przykład w Śląsku jest Wasilewski, który (jeśli mnie pamiętać nie myli) pojawił się w nim pod koniec sierpnia. Jednak w kilku przypadkach błędnie przypisano w naszej lidze zawodnikom pozycje, z pomocnika czyniąc napastnika lub odwrotnie.

Drobne, ale wpływające w dość istotny sposób na grywalność zmiany zaszły w rozgrywce. Ustawiając zespół można teraz wyznaczyć nie tylko wykonawcę rzutów wolnych czy rożnych, ale również playmaka, czyli rozgrywającego. Przynajmniej, że jest to rzecz, jakiej mi bardzo brakowało w pochodzących częściach CM, ale wydaje się to nowością spośród, tak prawdę powiedziawszy, to przecież zmienił się od tego sezonu regulamin PZPN i decyzji sędziów nie wolno komentować.



Nowaliką jest również ustawienie mentalności drużyny (Mentality), czyli - czy gra ona defensywnie czy ofensywnie. Na tym nie koniec, bracia Collyer postanowili jeszcze bardziej urozmaicić liczbowo CM i w statystykach piłkarzy pojawiły się takie dane, jak procent celnych podań i strzałów na bramkę. Zastanawiam się, co pojawi się w przyszłości. Liczba kilometrów, jaką przebiega kopacz? A może liczba minut, które spędził na murawie obijając się?



**CM 00/01 jest jeszcze lepszy od poprzedniego i wszystko wskazuje na to, że znowu przez kolejny rok nie oderwę się od monitora.**

Mimo wszystko opcja ta jest jak najbardziej na miejscu. I to są właściwie wszystkie większe, wpływające bezpośrednio na rozgrywkę nowaliki. Pozostałe to uaktualnione zdjęcia w tle oraz opcja pozwalająca na sprawdzenie w czasie meczu wyników z innych stadionów. W sumie zaśtem CM 00/01 jest jeszcze lepsze od poprzedniego i wszystko wska-



zuje na to, że znowu przez kolejny rok nie oderwę się od monitora.

Aby wszystko nie brzmiało zbyt stodoły, muszę wspomnieć o problemie, który irtował mnie już rok temu. Chodzi mi o mecze wyjazdowe. Grając Realem wielokrotnie wnerwiałem się na to, jak moja drużyna grała na wyjeździe. Częstość padające rezultaty były - delikatnie rzecz ujmując - absurdalne. Przez kilka miesięcy tłumaczyłem to sobie przysłowią chimerycznością piłkarzy z Madrytu, ale później kilku znajomych zwróciło mi uwagę, że z ich zespołami dzieje się



to samo. Na nic zdają się godziny spędzone na wymyślaniu przeróżnych ustawień; komputer czasami sprawia wrażenie, jakby losowo wybierał sobie wyniki, nie bacząc na umiejętności piłkarzy ani taktykę. W CM 00/01 ten problem nadal istnieje. Najlepszym przykładem są moje mecze sparingowe. Najpierw przegram srodkotnie na wyjeździe z Polarem 0:4, aby trzy dni później pokonać u siebie grający w najsilniejszym składzie Real 1:0 (patrz obrazek obok)! Paranoja, aż mi się odechciało grać na kilka dni...

Niemniej jednak na CM 00/01 nie da rady się gniewać. Złość szybko przechodzi i znowu zasiada się przed komputerem w długie zimowo-jesienne wieczory. Myślę, że maniaków CM nie muszę zachętać do kupna tej gry, a nowicjusze właśnie od niej powinni zacząć swoją menedżerską edukację. Jest to gra w swoim gatunku kompletna i nie bez przyczyny cieszy się takim uznaniem wśród graczy. A dzięki dodaniu ligi polskiej i kilku zmianom w rozgrywce jestem pewien, że zyska w naszym kraju nową rzeszę fanatyków. Przecież to czysta przyjemność płacić za piłkarzy w złotówkach!

Aha... i na koniec jeszcze jeden plus dla CM 00/01. Bardzo podoba mi się screen pojawiający się zaraz po logo Eidos Interactive, traktujący o rasizmie na piłkarskich stadionach. Faktycznie trzeba go "wykopać" z piłki nożnej, wszak, jak ktoś kiedyś powiedział, "piłkarz może być nawet półmetrowym transwestytą z Marsa, jeśli tylko dobrze gra i strzela bramki". □

PS Dzisiaj wstałem... o piątej rano, aby zagrać chociaż kilka kolejek, a potem się o pierwszej... i tak od dwóch tygodni. To poniekąd tłumaczy ocenę końcową oraz opadające powieki.

## Championship Manager - historia

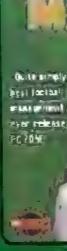
### Championship Manager (Atari ST, Amiga)



### Championship Manager 93/94 (Amiga, Atari ST)

- dochodzą dłuższy rezerwowy możliwość dokonywania transferów zagranicznych - podwojenie ilości meczowych - wybór piłkarza roku

### Championship Manager 2 (PC)



### Championship Manager 97/98 (PC)

- dzieląc ligę na jednym kraju - możliwość gry w trzech ligach narodowych - edytor - ulepszony engine - więcej sytuacji podbramkowych

### Championship Manager 3 (PC)

- ponad 25 tysięcy prawdziwych piłkarzy i menedżerów całego świata - kilkaset lig do wyboru - dłuższy rezerwowy i młodzieżowy - ulepszony interfejs - nowy system transferowy ("Prawo Bosmana" itd.) - wyszukiwanie talentów - rozwinięty trening oraz opcje taktyczne

### Championship Manager 99/00 (PC, Mac)

- sześćdziesiąt fig. w tym amerykańska MLS - nowe składy i zdjęcia

### INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

Eidos Interactive

Dystrybutor:

IM Group, tel. (022) 142-2876

Internet:

http://www.sigames.com

Wymagania:

P 133, 32 MB RAM, WD 95 GB, 4x CD

Akcelerator:

Intel Pentium

Plusy:

- nowa liga polska
- interakcja z mediami oraz związkami krajowymi
- kilka nowin taktycznych
- bardziej aktualne składy
- w sumie aż 26 lig

Minisy:

- nieprawdziwy terminarz ligi polskiej
- przeklecone mecze wyjazdowe...
- kame

Ocena: 9

Demo na CD 1/200



# Panzer General III: Scorched Earth

Jeśli ktoś z was zadąby mi o dowolnej porze dnia pytanie, jak spędziłem wakacje w 1996 roku, odpowiedziałbym bez chwili namysłu: grając w Panzer General. Tak jest, spędziłem nad nim coś okolo 20 dni i 10 nocy, wiodąc wojska Wehrmachtu szlakiem bojowym z Wrocławia przez Polskę, Norwegię, Europę Zachodnią, Bałkany, Atrykę, Związek Radziecki, ponownie państwa Beneluksu i zatrzymując się dopiero, gdy buty moich pięciogwiazdkowych inżynierów zadudniły w paradzie zwycięstwa o brukie Waszyngtonu. Przynajmniej jednak, że im dłużej gratem, tym jaśniej widziem braki PG, m.in. niemal losowy sposób rozliczania bitew i beznadziejny, na dłuższą metę, system wymuszania Blitzkriegu - wojny błyskawicznej (gracz dysponuje określona liczbą tur na ukończenie scenariusza), co w efekcie, w większości scenariuszy, wymuszało gry metodą save & load.

## Gemini

Jako się rozkoł, jednak ukończyłem PG I... nawet nie wiedziałem, że kasując ją, roztaję się w serią na dobrych parę latek. Dziewienny latem bowiem nie przemówił do mnie ani pseudotrywmiarz PG II, ani wydany w zeszłym roku, już przestrzenny PG3D: Assault (że o Allied i Fantasy Generalach nie wspomnę...). Był może wpływ na to mój fakt, że powstało sporo gier pokrewnych, m.in. wyśmienity taktyczny Gliese Combat, znacznie lepszy, moim zdaniem, sposób ukazujących pola bitew. Panzer General tym samym stał się czymś w rodzaju kamienia milowego, do którego wrócić można na krótko i tylko, wtedy, gdy w zasięgu wzroku nie ma czegoś atrakcyjniejszego. Dlaczego zaś o tym wszystkim piszę? Czemu pozwoliłem sobie na tak obszerna reminiscencję? Ano dlatego, że twórcy serii (SSI) ponownie proponują nam wycieczkę na wschód w ramach nowo wydanego Panzer General III: Scorched Earth (tam po raz ostatni, o ile mnie pamięć nie myli, pojawiłyśmy się ostatnio jeszcze w 2D), a co więcej - niewiele się tam, w moim przekonaniu, w warstwie historycznej od 1996 zmieniło.

Niby nic dziwnego, serie gier powstają drogą ewolucji, nie zaś rewolucji. W przypadku jednak Panzer General III: Scorched Earth wydaje się, że SSI uprawia politykę zbyt małych kroków i że naprawdę warto byłoby zaryzykować i jeździć ze ścieżki przetartej przez pierwszego PG. Nadal bowiem sensem gry jest parcie w przeciągu tych niesczęsnych kilkunastu tur w kierunku przeciwnego krańca mapy, przy zastosowaniu jedynie słuszej

strategii, w chwili zaś, gdy mimo wszystko nie zmieścimy się w czasie przebudowania struktury wojsk pod kątem napotkanego wcześniej przeciwnika i restart. Wspomniana jedynie słusza strategia to naturalnie, jak sugeruje pierwszy człon tytułu gry, "Panzer" - pełna apoteoza... artylerii. Tak, tak, zmęczenie dowolnej jednostki artylerią (bądź nalotami myśliwców dom-

wiarygodność rozgrywki, ale de gustibus... Przejedźmy więc do tego, co nie-wątpliwe. Niewątpliwie w PGIII: Scorched Earth mamy możliwość rozegrania 4 kampanii frontu wschodniego: dwu niemiec i dwu rosyjskich - odpowiednio aryjskich agresorów Guderiana i Mansteina oraz dzielnych obrońców czerwonej ojczyzny Żukowa i Koniewa. Możliwe jest już na starcie określenie stopnia ich trudności poprzez zmiany nie tylko liczby wojsk tak własnych, jak i wrogzych, ale i m.in. wspomnianego stopnia wyszkolenia ich dowódców. Trudność kampanii zależy również od tła historycznego, czyli okresu, który przywołujemy. Wcielając się w Guderiana zapewniamy sobie wyraźną przewagę technologii i wyszkolenia (przynajmniej

przez pierwszych parę scenariuszy - pojawienie się Kijowów 2 w czasie, gdy naszym najmocniejszym czołgiem jest IIIH, świadczy o czymś zupełnie przeciwnym). Warto w tym miejscu podkreślić dbałość twórców o zgodność z prawdą historyczną: nowe jednostki dostępne są dopiero w czasie, w którym rzeczywiście pojawiały się na radzieckiej ziemi bądź pod radzieckim niebem. Z drugiej jednak strony należy zauważać brak jednostek sojuszniczych: nie znajdziemy więc Węgrów, Rumunów czy Finów walczących ramie w ramie z Wehrmachtem ani jednostek Wojska Polskiego idących "spoza górz i rzek", znad Oki.

Obok 4 kampanii mamy możliwość rozeigrania pojedynczych scenariuszy (w liczbie 20) oraz zupełnie nowy generator bitew! Ten ostatni daje nam nieznaną dotąd wolność doświadczania sytuacji hipotetycznych, np. co by było, gdyby bitwę w fuku kurskim wygrali Niemcy, a na pomoc spychani na wschód (do Andżurii?) Rosjanom przyszli Brytyjczycy i Amerykanie (co ciekawe: można wykorzystać ich jednostki, część z nich, prezentowanych w ramach land-lease, pojawia się po stronie rosyjskiej w czasie gry)? Albo gdyby nie doszło do porozumienia między aliantami i natychmiast po rozgromieniu Niemiec Anglia-

Nie byłem zachwycony również AI komputera: jest przewidywalna i trudność stanowi nie to, że przeciwnik stosuje jakieś dziwne sztuczki, tylko to, że w ogóle jest, a nam przecież się śpieszy. Nie ma na przykład czegoś takiego, jak wycofanie na z góry upatrzony pozycje (czytaj: w kierunku następnego punktu kluczowego) - tu walcz się do końca, Dzięki temu możemy mieć pewność, że niemal kompletnie zniszczona jednostka przeciwnika miasta odnowić stan liczbny i wzmacnić najbliższe miasteczko, po chwili da się zniszczyć do końca w samotnym honorowym pojedynku. Nie zdarzało się również zbyt często, że moja pojedynczą jednostkę atakowała kilku przeciwników naraz. Co więcej - byłem niesamowicie zdziwiony, gdy podczas oblężenia Smoleńska moj IIIH został zaatakowany przez bunkier, a następnie dwie jednostki przeciwpancerne (co naturalnie na zdrowie mu nie wyszło...).

Panzer General III: Scorched Earth to produkt, którym zadowolą się jedynie najzagorzalsi miłośnicy serii, ci, którzy ukończyli wszystkie scenariusze i kampanię poprzednich części na hard i w chwili obecnej mierzą swe siły w sieciowych pojedyńcach (do 4 graczy w LAN bądź z wykorzystaniem TCP/IP). Jak dla mnie jednak wnoszą barǳo wiele nowości (Leader Specials i edytor scenariuszy) i złożliwi mają prawo twierdzić, że jedynym, ego zadaniem jest wypełnienie luki w palecie scenariuszy w PG3D: Assault. PGIII:SE to, moim zdaniem, dodatek, który powinien być rozprowadzany bezpłatnie wśród posiadaczy Assault. Właśnie dlatego, i dlatego, że ten, na którego kanwie go zbudowano, rok temu otrzymał za całokształt 7, nie jestem w stanie - nie naginając swoich zasad - wystawić oceny wyższej niż 6. Co też niniejszym czynię.

Ocena:  
**6**

## INFO • INFO • INFO • INFO

### Producent:

SSI/Play It!

### Dystrybutor:

Play It!  
tel. (018) 4440560

### Internet:

<http://www.panzergeneral3.com>

### Wymagania:

C300, 64 MB RAM  
I skracaj się przy dużej liczbie jednostek na planszy

### Akcelerator:

wskazany

### Plusy:

- jedyna słusza strategia (apoteoza artylerii)
- ogromna liczba wątpliwych jednostek
- edytor scenariuszy

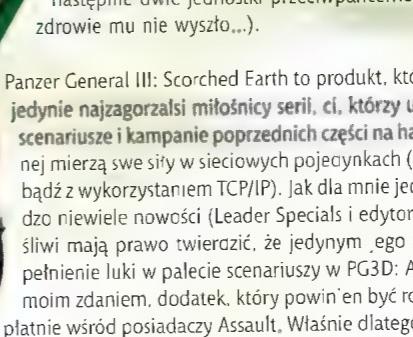
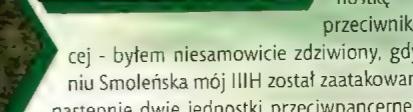
### Minusy:

- jedynie słusza strategia (apoteoza artylerii)
- minimalny zakres zmian w stosunku do PG3D: Assault

horror  
trwa  
nadal...

BLAIR WITCH  
CZEŚĆ II : LEGENDA COFFIN ROCK

druga część  
najlepiej ocenianej gry  
w historii polskiego  
przemysłu gowego!



*Ludowcy owiecy z Polsce mają ostatnią nową rozrywkę, o której informują dawki do lokalnych gazet, ale choćby znany w kręgu pasteryz i świąteczny "Kasz Pasieczek". Oto kolejna kulturalna (w której znalazła się rocznika "Alchemik"). Cechą oraz przepis na oscynkę po portugalsku) zamieszczonego wpisu nowej gry wpłynął z Minds Eye, a zatytułowaną Sheeps.*

### Czarny Iwan

Przede wszystkim trzeba dopowiedzieć, że gra powstała w firmie stosunkowo młodej, bowiem założonej w 1995 roku. Minds Eye znane było dotychczas jedynie ze współpracy z Empire Interactive. Chodziło o program szachowy Combat Chess. Szachy sprawiły dobrze, a facie z Minds Eye mogły zająć się wreszcie owcami. Mimo że brzmi to nieco dwuznacznie, trzeba wyjaśnić, że autorzy myśleli o owcach już wcześniej. W planach mieli również świetną grę, gorzej było jednak z realizacją pomysłu. Dlaczego? Nie chodzi bynajmniej o problemy z rolnikami blokującymi drogi. Dokładniej o sprawie już za chwilę (po przerwie na reklamę: niniejszy tekst sponsoruje producenta znakomitego środka na wymioty, Barf...).

bać soczystą trawę. Gościom z Minds Eye marzyła się również taka czarna owca, która wpędzałaby gracza do grobu, a przynajmniej sprawiała, aby od czasu do czasu zbaraniał.

Jak widać, zadanie był trudne i strome jak wschodnia ściana Czomolungmy. Aby się z nim uporać, należało skonstruować zupełnie nowy silnik, na którym weszpre się gra, a także całkowicie przemyśleć i zaprojektować lokacje, w granicach których będzie pasto się stado.

Kilka baranów mówią, że to nie może się udać, ale chłopcy z Minds Eye udowodnili, że rzecz da się zrobić. Miesiącami poprawiali, strzygły Owce, aby nie miały żadnych bugów, co ostatecznie zakończyło czym... hm... na pewno nietypowym.

Musicie wiedzieć, że owce są... kosmitami. Tak, tak. Żadne tam zielone ludzik, Foxy czy inne E.T. Kaszmirowe futro to tak naprawdę skóra z inteligentnej, rozumnej istoty!

Owczki, które znamy, to już n-te pokolenie dawnych, kosmicznych kolonistów. Faktem jest również, że przez eony bytowały na Ziemi owce zu-

dziej zbliżona jest do Lemmings oraz Worms. Z wcześniejszych tytułów odnajdujemy w niej również echa takich hitów jak Bubble Bobble i Toe Jam & Earl.

Nowa gra z Minds Eye najbar-



### Jan Brzdec

hodowca z Limanowej (102 sztuki), przedstawia:

Ilustropolskie owce, owce kurdiucne - rasy owcy domowej wywodzącej się z Azji, u których występuje zjawisko odkładania się tłuszczu, zwaneego kurdiukiem, na zadzie oraz u nasady ogona. Ilustropolskie owce cechują ograniczoną wytrzymałość na złe warunki środowiskowe, niewydorosłość i łatwość aklimatyzacji.

Dla hodowli konieczne jest aby karmić je jedynie zbożem, a nie zieloną pokarm, co pozwoli im utrzymać prawidłowy poziom tłuszcza.

Twórcom na przeszkodzie stały dotychczas problemy natury technicznej. Chłopaki chcieli, aby owieczki zachowywały się jak żywe. Miały biegać w stadzie i zbijać się w gromadkę, gdy się na nie pochydzają. Niepiłowane miały rozlać się po planszy lub sku-



petnie zdiociąły, a ostatnim gwoździem do trumny ich inteligencji stał się człowiek, który je udomowił. Człowiek właśnie dał owieczkom paszę, ciepłą stajenkę, miękkie słanko i świeży spokój (skąd to znany, prawda?). W takich komfortowych warunkach inteligencja owiec poszła do lasu na grzyby i tyle o niej stwierdzono.

Po tysiącleciach, dokładnie teraz z macierzystego systemu słonecznego owiec, Ovis Aries (Aries to po łac. biały), przybywa statek, który ma zabrać ziemskie owieczki do domu. Degregolada owiec spowodowała jednak, że będzie to niezwykle trudne zadanie. Nie dość, że owce są głupie jak gęsi (co za para dosłownie!), to na dodatek niejaki Dr Watson zapragnął zdobyć osiągnięcia technologii kosmicznych owiec i podbić wszechświat. W tym celu najał przebiegłego Evil Mr Pear'a i kilka zdegenerowanych tryków. Naszym zadaniem jest przeprowadzenie opornych zwierząt

mi odmiennych "światów" (na jedną krajnę przypadają cztery levely i jeden bonusowy). Finalna krajna to tylko jeden level, ale za to maksymalnie rozbudowany.

Każdy ze światów oferuje nieco inną "atrakcję". W pierwszym, Polygon Farm, owce mogą zostać kopnięte przez krowy, trafić na pole, po którym krążą kombajny czy zderzyć się z traktorami. Oczywiście z takiej przygody nie mogą wyjść zwycięsko. W Village Fate owieczki dostają się do potężnego zamku. Trafiają między innymi do zamkowej kuchni, gdzie szaleje kucharz wyposażony w potężny wałek. Mogą też wpaść pod śmiertelnie groźne tłuczki lub wprost do leja, który wessie je na zawsze. Lost in Space to kolejny świat, lecz tym razem zupełnie kosmiczny. Pełno tu robotów, niezwykle złożonych procesorów, iskier elektrycznych, teleportów. Wszystko to zostało podane w bardzo ładnej, żywej grafice i przybrane wysoką rozdzielczością.

Oprócz całej masy przeciwników i miejsc, gdzie owieczki mogą błyskawicznie stracić życie, trafiają się również zupełnie zaskakujące rzeczy. W Polygon Farm są to koryta z kolorową farbą. Możemy pomalować owieczki na trzy różne kolory. Z kolei w Village Fate zwierzaki zostaną zakute w zbroje i tak wyposażone będą mogły zaatakować

konstrukcję z drewnianych bali. Gdzie indziej owce szkają potężne rogi lub zasadzą za sterami... czolgów. Zabawa jest świetna, a całe morze odlewowych gadżetów i wesołych dodatków powoduje, że gierka nie nudzi się szybko. Duża komplikacja planszy, pełnych najprzeróżniejszych sprzetów, to również doskonaly pomysł. W

trakcie gry cały czas zastanawiamy się, co też jeszcze chłopaki z Minds Eye wy myślą. Jak się szybko okazywało, było tego znacznie więcej, niż się spodawałem; i zazwyczaj oznaczało to, że zaczynam zabawę od początku. W późniejszych levelach giera staje się naprawdę trudna. Owieczek jest mniej (nie ma miejsca na pomysły), a zadania nie są takie łatwe. W niektórych miejscach można uruchomić pewne urządzenia dopiero wówczas, gdy zatrudni się do tego owieczkę. Może to być maszyna, która podniesie kraty, lub np. urządzenie, które wyłączy prąd. W trakcie zabawy zyskujemy wiec, obok zadań typoworęcznościowych, zagadki logiczne, nad którymi trzeba chwilę pogłówkować.

Sheep gwarantuje świetną zabawę przez wiele godzin. Może i nie dowiemy się wiele o ekspansywnym chowie zwierząt stadnych, ale to wreszcie zyskamy dowód na istnienie Obcych. A tak zupełnie na serio, to jestem niemal pewien, że giera będzie przebojem. Zanim więc wyruszymy do Dżufły, stolicy Republiki Naczyczeńskiej, gdzie owe hodują się na skalę przemysłową, radzę potrenować w grze sygnowanej przez Empire.



ków do Mount Muflon, co nie będzie proste bo na drodze czai się zły Dr Watson i jego sługi.

Nie jesteśmy tak do końca osamotnieni w swojej misji ratunkowej. Przed wszystkim skorzystamy z pomocy jednej z czterech dostępnych postaci, która spełni rolę pastusza i zagania. Czyli takiego współczesnego kowboja. Do wyboru mamy dwie postacie ludzkie i dwa psy.

Po Peep to dziewczyna, która w ciągu dnia pilnuje stada, a w nocy przekształca się w gwiazdę rocka. Coś pomiędzy Bjork a Courtney Love. Adam Half Pint to kolejny osobnik nieco zwierzęty, skryżowanie Muldera z Bruce'em Willises. Na co dzień manager w banku... Mały jeszcze dwa pieski: Motley i Sheep. Oba są szybkie i sprawne, gotowe zagryźć każdego przeciwnika. Gracz kieruje jedną z postaci, a jego zadanie polega na przeprowadzeniu określonej liczby owiec przez niebezpieczne tereny. Jest to trudne, dlatego że może jedynie zganiać zwierzęta i kierować je w przybliżeniu w jakimś kierunku. Na dodatek, owce potrafią być krambne i uparte jak osty. Niektóre nie chcą iść w stadzie, innym razem pędzą przed siebie w prawdziwym owczym pedzie, co w jednym i drugim wypadku powoduje katastrofę. Pasterz ma, co prawda, pewne możliwości perswazji, lecz jedynie lekkiej.

Sheep może np. zmobilizować owce do biegu głośnym szczeniem. Pastuszko wie mogą zaś przenosić owce. Nie należy jednak wozić zwierzątka na baraną przez całą planszę. Jeżeli nawet to się uda, level nie zostanie zaliczony i będzie trzeba zaczynać od początku. Musimy więc odnaleźć owce, a kiedy będziemy mieli już stado, trzeba tak umiejemnie nim kierować, aby owce nie zginęły w którejś z wielu pulapek i dotarły szczególnie do końca kraju. Trzeba jeszcze nadmienić, że owieczki też bywają różne i mają odmienne charakterystyki. W grze różnią się cztery typy: Pastoral, Factoral, Long Wool, Neo Genetics. Różnią się one nieco temperamentem, wyglądem i podatnością na tresurę. Najśmieszniejsze są Long Wool, które stanowią w stadzie swoją subkulturę (coś jak Rockersi). Są całkiem zarośnięte, uwielbiają muzykę rockową i byłyby w porządku, gdyby nie ta bezdenna głupota (która niestety charakteryzuje wszystkie odmiany). Nerwy zupełnie puszczażą, gdy zwierzaki pakują się wprost pod traktor lub wchodzą dokładnie w pionier palnika. Takie m.in. atrakcje przygotowano na trasie biegu zwierzaków. W sumie gra składa się z 25 leveli i 6 poziomów bonusowych. Aby zawitać do tych ostatnich, nie wystarczy przeprowadzić minimalnej liczby owiec. Trzeba uratować je wszystkie! W trakcie zabawy znajdziemy się w sied-



### INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:  
Minds Eye

Dystrybutor:  
Empire + 44 181343744

Internet:  
<http://www.sheeporsheep.com>

Wymagania:  
P 233 MMX, 64 MB RAM,  
Windows 95/98/2000

Akcelerator:  
wskażany

Ocena:  
9

- Plusy:
  - świetny pomysł
  - rajskie ptaki
  - wiele emocji i wesoły grywa noś
  - bardzo ładna szczegółowa grafika
- Minusy:
  - gra nie jest podobna do Quake 3 Arena
  - owce bieżą ciut nieszczerze
  - nie ma broni
  - ciekko oderwać się od gry

## Know The Secret

**ANIMORPHS**

Aghhhhhh!!! Nie bez powodu wydałem z siebie okrzyk rozpaczny. Animorphs: Know The Secret to kolejna już gra z ciekawym, oryginalnym pomysłem i potencjałem, który został zaprzepaszczyony. Zawsze, kiedy mam do czynienia z taką grą, staje mi przed oczami mecz Polska-Anglia w Chorzowie w 1993 roku i sytuacja, którą zmarnował Leśniak (pamiętacie?). Wydaje się wam, że to idiotyczne porównanie? Otóż chyba nie!

**Oliver** (<http://www.masterful.art.pl>)

**S**iadłem temu zabrakło kilkunastu centymetrów, aby skończyć Angolem tylik. Z produktem Infogrames jest porównanie. Pomyśl, na grę był bardzo dobry, kasa na realizację także, a mimo to coś zaszwankowało (po przeczytaniu tej recenzji sami sobie odpowiedziecie, jaki jest powód) i Animorphs: Know The Secret raczej przejdzie do lamusa bez etykiety "gra kultowa". Szkoda.

Zapewne niewielu z Was wie (ja też jeszcze niedawno nie wiedziałem) ale gra Animorphs: Know The Secret powstała na podstawie filmów rysunkowych i komiksów z serii Animorphs. Zarówno serial, jak i komiks opowiada o czwórcie nastoletnich przyjaciół tworzących drużynę tzw. Animorphs. Z pozu są to zwykłe dzieciaki, ale cała czwórka ma pewną zdolność wyróżniającą ich spośród milionów rówieśników. Potrafią "morfować", czyli przemieniać się w zwierzęta, kiedy tylko zaistnieje taka potrzeba. I tak: Jake w chwilach zagrożenia przemienia się w tygrysa, Marco w niedźwiedzia polarnego, Cassie przyjmuje postać wilka, a Rachel - potężnego goryla. Dzięki takim przemianom w zwierzęta nasi bohaterowie zyskują dodatkowe umiejętności typowe dla danego gatunku zwierząt.

Jake biega szybko niczym tygrys, Rachel skacze zwinnie i wysoko jak goryl itd. Po cóż natura obdarzyła małolatów takimi zdolnościami? Ano po to, aby stawili oni czoła przeróżnym mutantom i ufokom rodem z kosmosu. Przecież wiadomo, że na naszej planecie jest więcej kosmitów niż ludzi! Przynajmniej według scenarzystów X-files, wracając jednak do gry, akcja Animorphs

**W założeniach dziecko programistów Scholastic miało być mariązem przygodówki, zręcznościówki i strategii turowej. I tym właśnie jest, ale, tak jak w przypadku wielu innych gier, takie połączenie okazało się niezbyt udane.**



phs: Know The Secret toczy się podczas letnich wakacji. Animorphs trafiają do jakieś zapadły dziury (gdzie wypoczywają rodzice Cassie) i oczywiście wpadają w tarapaty, konkretnie rzecz ujmując, na kilka ton śleźcego mięcha w postaci obrzydliwych mutantów. Nitto, dzięki tobie Animorphs dobrą się ufokom do skry i planeta zostanie uratowany! W szczególności nie ma sensu wchodzić, bo i tak dowiecie się o nich z filmików wprowadzających. Do domu jedynie, iż pomóc czwórcie przyjaciół służy pierzasty Tobias. Zatem do dzieła.

W miarę ciekawa fabuła Animorphs: Know The Secret została poddana nieźlej pomysłem na grę. W założeniach dziecko programistów Scholastic miało być mariązem przygodówki, zręcznościówki i strategii turowej. I tym właśnie jest, ale, tak jak w przypadku wielu innych gier, takie połączenie okazało się niezbyt udane. Na jedno i to, że gatunki te nie pasują do siebie. Wprost przeciwnie, są umiotliwe połączone, lecz szwankują same w sobie. Tryb przygodowy jest przyjemny do boku. Oto, takie lajenie po terenie i szukanie kluczy, zbieranie dodatkowych porcji energii czy bonusów w postaci combos. Nle jest on jednak taki zły, kiedy porównać do gier typu Tomb Raider. Wszystko jest zbyt prosty i banalny.



namy go do dwóch pozostałych. Po "morphingu" i przejęciu w tryb walki zaczyna się prawdziwy koszmar. Przypominają mi on (tryb gry, a nie koszmar) stare, dobre Incubation, ale jest zdecydowanie gorszy. Podobnie jak w Incubation, walka odbywa się w systemie turowym. W czasie naszej tury, atakując potwory, graczy korzysta z różnych ciosów i kombinacji. Teoretycznie mocniejsze ciosy i bardziej skomplikowane kombinacje powinny zadawać biednym mutantom większe rany, ale nie bez przyczyny napisałem słowo "teoretycznie". Ja nie zauważałem jakiejś większej



**Komiksy Animorphs**

1 The Welcome	2 The Visitor	3 The Encounter	4 The Message	5 The Predator	6 The Escape	7 The Stranger	8 The Alien	9 The Secret	10 The Android	11 The Forgotten	12 The Reunion	13 The Change	14 The Unknown	15 The Escape	16 The Warning	17 The Underworld	18 The Uninvited	19 The Departure	20 The Discovery	21 The Threat	22 The Solution	23 The Pretender	24 The Suspicion	25 The Return	26 The Attack
---------------	---------------	-----------------	---------------	----------------	--------------	----------------	-------------	--------------	----------------	------------------	----------------	---------------	----------------	---------------	----------------	-------------------	------------------	------------------	------------------	---------------	-----------------	------------------	------------------	---------------	---------------

**Animorphs**  
K. A. Applegate  
The Exposed

OSTATECZNA BITWA MIĘDZY SIŁAMI DOBRA I ZŁA ROZPOCZĘŁA SIĘ!  
PO KTÓREJ STRONIE ZAMIERZASZ STAĆ?

**KINGDOM UNDER FIRE**

**2CD**

**79**  
WYKUP

**PL**

Na Bersiah od dawien dawna toczyły się krwawe bitwy.

Rasa światła (ludzie i elfy) toczyła ciężkie boje z Rasą Ciemności (orki i ogry), panowanie nad kontynentem. Wojna jednak nie była nigdy tak zacięta jak teraz. Z dnia na dzień Rasy Ciemności zaczęły przybierać na sile...

Kingdom Under Fire to najbardziej niesamowite połączenia gatunków RTS oraz RPG. Dzięki wygodnemu interfejsowi możesz bez trudu dowodzić dziesiątkami jednostek skupiając się wyłącznie na taktice i strategii. Po krwawej bitwie możesz wcielić się w postać wybranego bohatera i rozegrać w pojedynkę misję specjalną w trybie RPG. Wszystkie zdolności zdobyte podczas takiej misji mają oczywiście wpływ na następne bitwy rozgrywane w trybie RTS! Wyśmienite połączenie strategii w czasie rzeczywistym z RPG to tylko jedna z wielu mocnych stron gry.



Więcej informacji o grze: <http://kuf.cdprojekt.com>

Sklepy z grami polecone przez CD Projekt: Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa

ul. Targowa 2, tel. (0-22) 654 23 65; Biuro handlowe CD Projekt: Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00

Kingdom Under Fire © 1998, 1999, 2000 Phantagram Ltd. wszelkie prawa zastrzeżone. Blue Game Engine

© 1998, 1999, 2000 Phantagram Ltd. wszelkie prawa zastrzeżone.



Wersja polska  
wyłączna dystrybucja w Polsce  
**CD PROJEKT**  
[www.cdprojekt.com](http://www.cdprojekt.com)

SPRAWNI I WYSPIECKI  
ZAMÓW JUŻ DZIŚ  
**(0-22) 519 69 69**  
[www.wirtualny.com](http://www.wirtualny.com)

różnicy między zwykłym ciosem łapą a combosem z jednoczesnym użyciem obu rąk (lap), nóg i innych członków. I to właściwie wszystko, co mogę napisać o aspekcie strategicznym Animorphs: Know The Secret. Każdy z Was widział Incubation, więc tłumaczenie, o co w tym chodzi, jest nie na miejscu i bezcelowe. Elementy zręcznościowe są niewiele lepsze. Nie odiegają w niczym od tysięcy innych zręcznościówek - z małym wyjątkiem. Nasz bohater tragicznie reaguje na polecenia wydawane mu za pomocą klawiatury. Ile to razy zdarzało mi się zakląć pod nosem, gdy zwierzak, którym kierowałem, zamiast wykona skok, wpadał w przepaść. Reakcje bohatera następują z dużym opóźnieniem lub nie następują wcale. Gra się po prostu fatalnie! Nie jest to jednak winą tylko i wyłącznie kiepskiego



sterowania, ale też i beznadziejnej pracy kamer. Z tak kiepskimi kamerami dawno się nie spotkałem. Najbardziej denerwującą kamerą potrafi się ustawić w trybie zręcznościowym. Frustrujące jest, gdy widzimy swego bohatera z góry i nie wiemy, czy za chwilę nie wpadnie on w jakąś przepaść. Totalny bezsens. Krótko (i brutalnie) mówiąc, gra Animorphs: Know The Secret cechuje się nieużytecznym sterowaniem, idiotyczną pracą kamer i nieoryginalnymi trybami gry, co w sumie decyduje o tym, iż grywalność jest bliska sięgnięcia dna.

Tyle o doznaniach duchowych, których doświadczyłem podczas gry w Animorphs: Know The Secret. Teraz kilka zdań o wrażeniach wizualnych. Dorównują one niestety pozostałym "zaletom" potworka zrodzonego przez Infogrames - słowem, żadni pięknej grafiki będą zawiedzeni na całym froncie. To chyba kpiną z graczy, że zmusza się ich do oglądania takiego szkaradztwa. Wszystkie tła i budynki są zwykłymi bitmapami. Płaskie, niestannie wykończone, z dużą ilością pikseli. Co gorsza, podczas gry w trybie "przygodówkowym" (nazwa jest umowna, bo elementów przygodówkowych w nim tyle, co kot na płacie) mamy niejako związane ręce. Okazuje się bowiem, że pole ruchów jest ograniczone, nie wszędzie możemy dojść. Idę sobie jakąś ścieżką, a tu nagłe bach! Dalej nie pójde, bo widocznie autorzy stwierdzili, że skoro tam dalej nie schowali klucza, to po jakim grzyba graczy ma tam iść? Wywają również przypadki, kiedy bohater potrafi wejść na budynek i całkowicie się zablokować. Jeszcze gorzej od tego prezentują się bohaterowie, potwory i ich animacja. W trybie "przygodówkowym" nie jest źle, ale podczas walki... Postacie są obleśnięte kwadratowymi pikselowatymi. Poruszają się z grą CP30, a w dodatku często nakładają się na siebie. Podczas walki koficzyny walczących przenikają postacie wrogów. No cóż, graficy spaprali robot makSYMALNIE (ja bym im pojechał po kieszeniach za takie nieprofesjonalne podejście do pracy!). tworząc coś, co wygląda bardzo archaicznie. W erze akceleratorów taka grafika jest zwykle groteskowa. Tak samo jak sfx Animorphs: Know The Secret. Śmiałem się za każdym razem, gdy - jakby na to nie patrzyć - nastoletnia Rachel odzywała się głosem dwudziestokilkuletniego kociaka. Za to rzędu mi mina, kiedy przemie-

#### INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:  
Infogrames

Plusy:  
• pomysły  
• muzyka

Distrobutory:  
Infogrames

Minusy:  
• kamery!!  
• grafika

Internet:  
<http://www.animorphs.com>

Wymagania:  
P 200, 32 MB RAM, 4xCD, Win 95/98, Java, muzyka

Akcelerator:  
zalecany

Ocena:  
**4**

#### Jake

- lider zespołu, zdecydowany i szybko podejmujący wszelkie decyzje. Podczas walki zamienia się w tygrysa, dzięki czemu jeszcze szybciej się porusza.



#### Cassie

- jak os kobiety przystało, uważa, że przemoc nie jest najlepszą drogą do zwycięstwa. Potrafi przemienić się w wilka, przez co staje się szybsza.



#### Marco

- komputerowy geniusz, zdolny włamać się do każdego systemu. Jego motywem jest niedźwiedź polarny; po przemianie Marco staje się bardzo silny.



Tym oto optymistycznym akcentem kończę swoje zmagania z potworem przyrządzonym przez programistów Scholastic. Mam wrażenie, że chłopcy powinni jeszcze trochę potrenować, zanim wezmą się za kolejny tytuł, aby nie zepsuć go tak samo jak Animorphs: Know The Secret. Jedno mnie tylko zastanawia. Świat programistów dzieli się na trzy grupy. Pierwsza to prawdziwi fachowcy, którym jednak brakuje pomysłów - tworzą oni gry efektownie wizualnie, ale bez polotu. Druga grupa to twórcy z in-

#### Rachel

- ta kobietka wie, czego chce, i za wszelką cenę dąży do celu. W czasie walki przemienia się w potężnego goryla, który wysoko skacze oraz dysponuje wielką siłą.



#### Tobias

- jastrząb zawsze ścinający pomocą nowym bohaterom. To w zasadzie on wprowadza ich w tę przygodę i to on jest przewodnikiem dzieciaków.



wencją, lecz bez wystarczających umiejętności (vide Animorphs). Wreszcie ostatnią, najmniej liczną grupę stanowią programiści, którzy posiadają pomysły, i talent manualny. Niestety, jest ich coraz mniej. Dokąd więc zmierają gry komputerowe?

# Sacrifice™

## MAGIA, KTÓRA POZNAŁEŚ TO PRZEŻYTEK

Wyobraź sobie grę, której oszałamiająca grafika zachwyci Cię głębią perspektywą, bogactwem kolorów oraz oszałamiającymi wizualnymi efektami czarów.

Wyobraź sobie niezwykle elastyczny interfejs, dzięki któremu zasady gry opanujesz w ciągu kilku minut.

Wyobraź sobie czary którymi zmienisz ziemię pod stopami wroga w pole cięcej magmy, a olbrzymie góry w stertę dymiących kamieni.

Wyobraź sobie, w której możesz rzucić przerażonych jeńców na ołtarz i poświęcić ich życie dla przyjmańie bogów.

Wyobraź sobie możliwość kreowania potężnych armii złożonych z przerażających bestii, które możesz kontrolować z każdej odległości.

Już niedługo Twoje marzenia spełnią się.

Nadechodzi Sacrifice, fascynująca gra strategii.



**Interplay**  
BY GAMERS FOR GAMERS™

**Shiny**  
Entertainment

Wersja polska i  
wyłączna dystrybucja w Polsce:  
**CD PROJEKT**  
[www.cdprojekt.com](http://www.cdprojekt.com)

ZAMÓW JUŻ DZIŚ!  
**(0-22) 519 69 69**  
[www.wirtualny.com](http://www.wirtualny.com)

**PL**

# Recon

Wszystko zaczęło się całkiem niewinnie. Pewnego pięknego dnia (żeby nie było, że wszystko jest tu negatywne), pewien równie piękny osobnik roznoszący od czasu do czasu gry do recenzji wrzucił mi płytę z Reconem. "Cóż, czas w końcu na jakąś miłą odmianę" pomyślałem, bo zarówno sam tytuł jak i jego pisownia z celownikiem zamiast "o" wyglądały całkiem zachęcająco. Także i wykonane w ramach rekonwersji przed bitwą looknięcie na stronę producenta, a zwłaszcza dłużna lista featuresów, niczego złego jeszcze nie zapowiadały. Ale spokoj i nieświadomość nie trwały wiecznie, a pasmo nieszczęścia zaczęło się już od procedury instalacyjnej...

## McDrive

**A**wszystko zaczęło się całkiem niewinnie. Pewnego pięknego dnia (żeby nie było, że wszystko jest tu negatywne), pewien równie piękny osobnik roznoszący od czasu do czasu gry do recenzji wrzucił mi płytę z Reconem. "Cóż, czas w końcu na jakąś miłą odmianę" pomyślałem, bo zarówno sam tytuł jak i jego pisownia z celownikiem zamiast "o" wyglądały całkiem zachęcająco. Także i wykonane w ramach rekonwersji przed bitwą looknięcie na stronę producenta, a zwłaszcza dłużna lista featuresów, niczego złego jeszcze nie zapowiadały. Ale spokoj i nieświadomość nie trwały wiecznie, a pasmo nieszczęścia zaczęło się już od procedury instalacyjnej...

Pomijając już nawet fakt baaaaardzo czasochłonnego menu startowego (przejście do opcji trwa tu wiecznie i jeszcze trochę - podobnie jak później powrót do głównego okna!), to jakoś wielkość instalacji (cała albo minimalna) ma praktycznie zerowy wpływ na szybkość ładowania się samej gry. W obydwu tych przypadkach wszystko jest bowiem i tak szybko z CD-ROM-u, a że trochę tego jest, więc o komforcie można (ba, trzeba!) zapomnieć. Ale to i tak dopiero początek, bo długie czasy ładowania można by jeszcze wybaczyć, gdyby tylko sama gra była tego czekania warta - a tak niestety nie jest...

O "profesjonalizmie" twórców całkiem nieźle świadczy zupełnie brak menu głównego w grze, dzięki czemu, by zrobić jakakolwiek zmianę, trzeba wyjść z gry i skorzystać z pomocy nieszczęsnego programu startowego - a to, co jeszcze raz powtórzy, trwa, trwa, trwa... Ale to i tak nic, gdyż już od pierwszych chwil atakowania jesteśmy przez bardzo stylowe (na oko wygląda to na niezwykle wysublimowany neokiczowatyzm...) wnętrza sklepów, w których kupyjemy nasz pojazd marzeń i jego uzbrojenie. Cóż, nie będę tu wniknął w sezonowość takiego rozwiązania w przypadku sił specjalnych (a w roli kogoś takiego - przynajmniej zgodnie z informacjami twórców - się tu wcielamy), mających stać się zbawcami ludzkości, bo już same wnętrza, sprzedawcy (a właściwie sprzedawcy, ale być może później, jest ich więcej...), modele pojazdów tutaj też broń bardziej skutecznie pozbawią nieopatrznego gracza całych zasobów dobrych chęci, które jeszcze na początku mogły dać tej gry życie.

A że już, na szczęście, mogę, więc też zwiewam!

INFO • INFO • INFO • INFO	
<b>Producent:</b> Recon	<b>Ocena:</b> <b>2</b>
<b>Dystrybutor:</b> Exalt Software	<b>Plusy:</b> • małe plusy? • no dobrą może niskie wymagania
<b>Internet:</b> <a href="http://www.newagegames.com/recon.htm">http://www.newagegames.com/recon.htm</a>	<b>Minusy:</b> • same... • no może poza niskimi wymaganiami, ale czy to coś zmienia?
<b>Wymagania:</b> Win95/98 ME, Pentium 150, 32MB RAM, 6X CD-ROM	
<b>Akcelerator:</b> wymagany	



# Nowy styl nowe możliwości

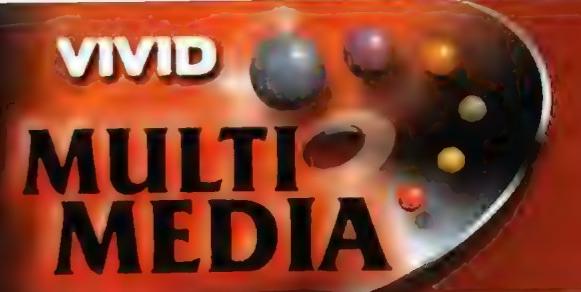


muzyka...



filmy...

...multimedia!



**VIVID.PL**

**TWÓJ  
ULUBIONY  
SKLEP  
INTERNETOWY**

[n@jb@rdzied.dyn@microsoft.com](mailto:n@jb@rdzied.dyn@microsoft.com)

[drw@rtv.na.e-klientow.pl](mailto:drw@rtv.na.e-klientow.pl)

[@tr@keyju@i.nowoczesna@prezent@cj@tow@row.pl](mailto:@tr@keyju@i.nowoczesna@prezent@cj@tow@row.pl)

[@ni@i.przyj@zby sposob@z@kupy.pl](mailto:@ni@i.przyj@zby sposob@z@kupy.pl)

[Promocja@wysylka@gr@list](mailto:Promocja@wysylka@gr@list)

VIVID.PL S.A. ul. Tapicerska 17a, 02-168 Warszawa, tel. (022) 868 63 94, fax (022) 868 63 95, e-mail: kontakt@vivid.pl http://www.vivid.pl

# 4x4 Evolution

Mimo bardzo wielu dostępnych na rynku symulatorów jazdy samochodem - tytułów biorących się za jazdę samochodami terenowymi jest jak na lekko. Właściwie jedynie, co przynosi mi na myśl, to stara już dwudziestka seria Monster Truck Madness Microsoftu, ale i ona zajmowała się przecież wielkokolowcami. A to jednak niezupełnie to samo co znalezienie się za kierownicą gazika czy jego zachodniego odpowiednika. Na szczęście jednak coś się w tym segmencie ostatnimi czasy ruszyło, a pierwszy z trzech wstępnych uwag tytułów wyładował właśnie w Redakcji.

## McDrive

**D**zięki krótkiej nieobecności Gem.inego obyło się na szczęście bez toczenia bratobójczych walk, aczkolwiek - tak zupełnie szczerze - wcale nie byłbym taki pewny, czy w ogóle by do nich doszło. Bo chociaż 4x4 Evolution należy do gatunku pozostającego przez długi czas w ukryciu (i to mimo licznej reszy czekających na coś nowego fanów!), demo tej gry dane nam było zobaczyć już jakiś miesiąc temu. Wiedzieliśmy więc mniej więcej, czego się po pełnej wersji spodziewać, jeśli chodzi o realizm jazdy i ogólne zasady, a to akurat wcale takie rewolucyjne się nie okazało. Ba, nawet jak na ewolucję zbyt wiele było tu elementów królujących w symulatorach starej daty... Do fap dostawało się bowiem imperialistyczne terenówki (bez gazików, buuuu) i hajda ścigać się po wytyczonych na bezdrożach torach. Niby nieźle, ale model jazdy był już tylko taki sobie... Na kolejna nic nas w każdym razie nie rzuciło, zwłaszcza po widzianych na ECTS-ie Insane Codemastersach i 4x4 Trophy Virginu. Z tegoż powodu demko z dysków wyleciało raczej szybciej niż później - podobnie zresztą jak i sam tytuł. I zginąłby pewnie zupełnie w mrokach dziejów, gdyby nie nagłe i dość niespodziewane przybicie wersji pełnej.

Z przyczyn już wam znanych wyładowała ona na moim biurku i po bezproblemowej instalacji oraz przygotowaniu ciężkiego sprzętu do samoumartwienia (w końcu kierownica Logitecha potrafi nieźle kopnąć, a to w czasie jazdy po wertepach powinno się odczuwać aż nadto wyraźnie - i o to zresztą w tym przecież chodzi!) przyszedł czas na jej uruchomienie, zresztą również bezproblemowe. Po rzuceniu okiem na zmagającą się z wertepami terenówkę (znowu małe buuuu, bo to samo było i w demie, więc na poprawę realizmu się niestety nie zanosiło...) i pacnięciu w Enter ukazały się główne menu. Nie powiem, w końcu zaczynało się robić ciekawie, zwłaszcza gdy wzrok padł na wyraz "Career", bo tryb ten wnosi do samochodówek zupełnie nową jakość. Zresztą wystarczy sobie przypomnieć tryb Evolution z ostatniego Need for Speed - po prostu super! A żeby nie było niedomówień - tutaj mamy do czynienia praktycznie dokładnie z tym samym!

Na początek dostajemy bowiem trochę gotówki (no, założmy, że trzydziestki tysięcy, zielonych to "troche" - w każdym razie w tej grze wcale to za wiele nie jest...) i ruszamy na zakupy. No i byłoby super, gdyby nie jeden mały skoput - nie ma



tutaj niczego... rodzaju jazdy próbnej, więc jeśli zdecydujemy się na tryb kampanii przy pierwszym uruchomieniu, czeka nas bardzo trudny wybór - bo poza bardzo podstawowymi danyini (moc i maksymalny moment obrotowy oraz obroty, przy których ma się z nim do czynienia) i nam go nie ułatwi! Na szczęście wadę tę można w dół prosty sposób naprawić. Wystarczy bowiem wyjść z trybu kariery i przejść do pojedynczego wyścigu. Tutaj nie dość, że wszystkie wozy zostały zgrupowane na jednej długiej liście (nie trzeba się więc przedzielać najpierw przez listę z markami wozy, a później przez drugą, zawierającą już konkretnie modele danej marki, jak to ma miejsce w czasie zakupów za własne pieniądze...), to jeszcze przy każdym z nich umieszczono trzy wskaźniki określające poglądowo ich szybkość maksymalną, przyspieszenie i trzymanie się drogi. Dzięki temu wybór jest dużo, dużo prostszy, a dodatkowo szybszy (mimo ponad siedemdziesiątka wozy - trochę więcej tego do przejścia jest), bo dwupoziomowy menu w trakcie zakupów to jednak niezupełnie to, co tygrys lubią najbardziej - przynajmniej te ceniące swój czas. Zresztą dla takich osobników ko nieczynność wyszukiwania danych o wozach w jednym miejscu i dokonywanie ich zakupu w drugim jest i tak wystarczająco uciążliwa, choć oczywiście lepiej to n'z robienie zakupów w ciemno.

No ale jest to przecież samochódówka, a nie gra ekonomiczna, więc zakupy są tu jedynie preludium, drzwiami prowadzącymi do jądra, przystankiem niezbędnym przed wyruszeniem na zakurzone bezdroża. No, w każdym razie jest to jeden z takim przystankiem. Pierwszej wypadłoby jeszcze sprawdzić sterowanie, gdyż rzadko się zdarza, by było ono od razu optymalne, zwłaszcza w przypadku kierownicy. Parę chwil wystarczyło jednak w zupełności, by przekonać Evolution do współpracy z Logitechem, ale niestety nie był to sukces całkowity. Nigdzie się bowiem nie udało znaleźć żadnych opcji zawiadujących Force Feedbackiem... Cóż, jak się okazało (bo kto czyta wcześniej instrukcję...), gra o takim, w sumie przecież dość starym wynalazku nie

system stabilizacji lotu! Wrażenie jest tak sztuczne, że najzwyczajniej w świecie razi. Zastosowane w engine'u gry, a przez to i w każdym z dostępnych tytułów, układy stabilizacji względem wszelkich możliwych osi wciągają po prostu o pomyśl do nieba!!! Zabijają wszelką radość z jeżdżenia po terenie, bo i tak wiadomo, że wywrotka jest w tej grze praktycznie niemożliwa! A żeby było jeszcze śmieszniej, to w jak najbardziej oficjalnym FAQ-u, znajdującym się na płycie z grą, panowią z Terminal Reality na upartego twierdzą, że tak właśnie ma być... Ech, po prostu szkoda słów... Ciekawe tylko, czy zamiast tak głupio iść w zaparte przyjrzel się choć przez chwilę swoim wozom w akcji... Choćby w wypuszczonym już demie... Bo przy większych wertepach ich zachowanie wcale na realistyczne nie wygląda...

Ci to ma jednak wspólnego z wielkimi kotami? Otóż na dobrą sprawę w Monster Truckach wozy zachowywają się praktycznie tak samo, tyle że ze względu na dużo większy skok zawieszienia i mniejsze wertypy na trasach główne wrażenie było dużo bardziej pozytywne. Tutaj jednak, przy "nieco" mniejszych kołach i bez porównania bardziej zróżnicowanym terenie, z realizmem ani przyjemnością z jazdy nie ma to już nic wspólnego.

Na szczęście jednak większość tras jest... a tyle płaska (ale nie zrozumieć mnie - zwykłe wozy i tak nie miałyby na nich większych szans na przeżycie), że uczucie szybowania, mimo iż nieco mniej nierealne, całe gry jednak nie ruiniuje. I pewnie mogłyby zostać awet zaliczone do nieunknionych prosteń, gdyby nie fakt, że we wspomnianym już Insane (polecam znajdującej się na cedeku demko - po prostu wymiala!) czy 4x4 Trophy umiano sobie z takimi "nierzeczywistościami" poradzić...

Co jednak dla Terminal Reality gorsze, na tym lista powodów do harakać się nie kończy. Bo cóż to za symulator, w którym można bez większych jeśli nie liczyć straty czasu) konsekwencji zaliczyć czolowe zderzenie z przednim pociągiem czy wielką osiemnastkową ciężarówką? Ale to jeszcze i tak pół biedy, bo wspomniana strata czasu jest w większości wypadków wystarczająco odstraszająca. Co innego w przypadku parometrowych skoków... W tym bowiem wypadku kija nie ma żadnego, a marchewka ogromna i niezwykle smakowita, przez co takie skoki są praktycznie na porządku dziennym. I



Przyczyna takiej sytuacji jest jednak w gruncie rzeczy bardzo prosta - w materiałach prasowych firma chwali się bowiem, że gra wyjdzie nie tylko na peçeta, ale i na Maka oraz Dreamcasta (dla ortodoxycznych pecciarzy - najnowsza konso-

la Segi). A ta ostatnia z wiernymi symulacjami raczej się, jak na konsoli przystało, nie kojarzy... Dzięki ujednoliceniu wersji udało się jednak uzyskać coś całkiem nowego i całkiem interesującego. Otóż w rozgrywce stoczowej bezpieczeństwa problemów uczestniczących mogą posiadać dowolnej wersji 4x4 Evo. A więc z zawietym pecciarzem może się potkać również zawietły konsolowiec i to na dokładnie takich samych zasadach! Przynajmniej chyba, że jest to całkiem miłe, ale niestety w naszych warunkach raczej nieprzydatne.

Stąd też i ostateczna ocena gry. Szóstka to tylko trochę więcej niż średnia, ale też ciężko dać wyższą ocenę grze, która jest tylko trochę od swych starszych braci (nawet jeśli tylko duchowych - choć jedna z tras to bardzo dość klasyczna wersja trasy z pierwszej części Monster Trucka) lepsza. Powtórz-



słyszała i z unrealnienia wrażeń nici - a dla Terminal Reality duży minus. Tym zresztą większy, że przecież Monster Truck Madness tej technologię wspierał, a jak by się tak lepiej przyjrzać, to ich twórcami był nie kto inny, jak właśnie TR - Microsoft był tylko ich wydawcą!

Zresztą powiązania między 4x4 Evolution a Monster Truckami wychodzą bardzo szybko podczas samej gry. Bo z początku o wspólnych rodzinach nie mówiliśmy pojęcia - pewnie przez za duże ilości masła w diecie - a szukać zaczęliśmy dopiero po paru jazdach, które za bardzo przypominały siedzenie za kółkiem wielkokolowców - podobnie zresztą jak i odgłosy. No i coś w tym faktycznie jest, ale ciężko to niestety uznać za zaletę - już zresztą wyjaśniam, dlaczego. Otóż wyobraźcie sobie, że po najechaniu z dużą prędkością na jakiś pagórek - w ogólności cokolwiek mogącego służyć za skocznię - dowolny z dostępnych tu samochodów przechodzi w niemal klasyczny lot szymbałowy! Owszem, spada przy tym dość szybko na ziemię, ale o przechyleniu się na bok, czy do przodu nie ma mowy - jakby miał skrzydła i rozbudowany

gdzie tu jakikolwiek realizm? Owszem, można by się bronić, że w Monster Truckach uszkodzeń również nie było, ale że w pozostałych dwóch nadchodzących tytułach coś takiego już wprowadzono, więc obrona to raczej słaba...

Czytając sobie powyższe kapitły ciężko nie oprzeć się wrażeniu, że mamy do czynienia nie z symulatorem, a raczej rzeczyściówką - takie podejście pozwala przynajmniej przymknąć oczy na podstawowe wady tej gry. Ale jak na rzeczyściówkę, za wiele można w swoim wozie zmieniać: bo poza mnóstwem upgrade'ów i gadgetów jest jeszcze choćby regulacja twardości zwiększenia tużdzież pod- i nadsterowności. A przynajmniej chyba, że są to opcje utożsamiane raczej z symulatorami, a nie rzeczyściówkami, tym bardziej że te dodatkowe części to wcale nie Turbo 1, 2 i 3, a rzeczy brzmiące całkiem fachowo i dla niezorientowanych tajemniczo - na szczęście każda z nich ma krótki opis. Jeśli do tego dodać jeszcze fakt, że wiele z nich trzeba montować w ścisłe określone kolejności, to teza o rozdrojeniu jaźni będzie chyba umotywowana wystarczająco mocno.

zresztą jeszcze raz, że ostateczna ocena byłaby lepsza, gdyby nie dwa czekające na horyzoncie tytuły - bo te są po prostu dużo lepsze i coś do gatunku wnoszą. A Evo to tylko rzemieślnicze poprawki, które przy duchach sztuki uwagi na zbyt dugo nie przykuja.

## INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:  
Terminal Reality/Take 2

Dystrybutor:  
Play It Tel. (018) 4440560

Internet:  
<http://www.4x4-evo.com>

Wymagania:  
Pentium 200MHz, 32 MB RAM, akcelerator z 4 MB pamięcią tekstur, karta dźwiękowa DirectX 7.0a

Akcelerator:  
niezależny

Ocena:  
6

- Plusy:  
• porad siedemdziesiąt samochodów  
• dobry tryb kariery  
• dość dużo tras  
• międzynarodowy multi-player  
• w sumie wiele nie jest źle!

- Minusy:  
• średni real zm jazdy  
• żorowe uszkodzenia  
• jazda po torach  
• brak force-feedbacku  
• niewrażliwość na wodę  
• brak windoku z kabiny



# PL Baldur's Gate II

Odpisywanie polskich wersji jeszcze nie tak dawno było przyjemnością nie tylko rzadką, ale i co najmniej wyjątkową - co zresztą wspaniale się uzupełniało, ażkolwiek pośpieszało w stopniu już znacznie mniejszym. Czasy te należą jednak obecnie do przeszłości, bo nie dość, że spolszczenia są już rzeczą normalną, to jeszcze do większości z nich podchodzi się (a później odchodzi, co przecież znacznie ważniejsze!) bez usmiechów politywania, bez pojawiących się samowolnie odwrotnych ruchów perystaltycznych jelit czy wręcz nagłych chęci do przeprowadzenia ćwiczeń z szeroko rozumianej lacińki kuchennej.

Allor

W ostatnich produkcjach CD Projektu, z RPG-ami Icewind Dale i Torment na czele, doszło nawet do sytuacji wręcz odwrotnej. Nasze rodzime wersje nic bowiem z klimatu swych angielskich odpowiedników nie tracily, odkrywając przed wszystkimi słabiej (lub wcale) "spekakującymi" światy dotychczas broniące ciężką do przekroczenia barierę językową. O doirkowych, w porównaniu z angielskim oryginałem, gizetach w pudełku nawet nie będę wspominał, bo przy samym "odgęśnięciu" był to już tylko mały (choć oczywiście miły) gadżet. Przyznacie więc chyba, że przy takich referencjach niecierpliwe oczekiwanie na polską wersję Baldur's Gate II: Cienie Amn jest jak najbardziej理自然. Nawet, nieuniemożliwie przecież przy tak wielkim projekcie, opóźnienie w stosunku do wersji angielskiej tylko podgrzewało atmosferę. Aż w końcu nadszedł ten dzień, gdy sliczne pudełko z jeszcze silniejszą zawartością dotarło do redakcji i dzięki szybkiej akcji wpadła w ręce wyżej podpisanej.



A było o co walczyć, oj było! Już nawet wykonanie samego pudełka wskazuje na niecodzienną zawartość - bo inaczej, komu by się chciało aż tak je dopieszczac? I mimo że to nie szata zdobi człowieka (hmm, niby fakt, że gra to nie człowiek, ale nie czepiamy się szczegółów, dobrze?), to jednak odpowiednie pierwsze wrażenia jest również niezwykle istotne, bo odkręcanie złych poczatków nie należy do czynności ani szybkich, ani prostych. Na pudełku dobre wrażenia się jednak nie kończą, bo i w jego środku wcale gorzej nie jest. Pierwszy płytek może naprawdę wprowadzić u niektórych małe zamieszanie (bo zwykły "angielski" ma tylko cztery, a o wersjach specjal-

## Zawartość pudełka i głosy

- 4 płyty CD z grą
- dodatkowa płyta z muzyką audio CD (ponad 70 minut) oraz dwoma nowymi postaciami handlującymi połączonymi magicznymi broniąmi. Uwaga! W wersjach zachodnich Baldur's Gate 2 krążek ten dostępny jest jedynie w Edycji Kolekcjonerskiej!
- mapa
- podkładka pod mysz
- karta pomocy podręcznej
- obszerna instrukcja
- ekskluzywne wydane pudełko (przednia część pokryta metaliczną folią o fakturze skóry)
- no i te głosy, m.in. Piotr Franczewski, Jan Kobuszewski, Krzysztof Kolberger, Gabriela Kownacka, Marek Perepeckzo, Jan Piechaciński, Henryk Talar oraz Wiktor Zborowski.

## Sprzedawcy:

### Deidre

Rezyduje na Promenadzie Wauken, w Targu Przygód, i oferuje orzeź z Planescape: Torment.

#### 1. Zerthowe Ostrze Dakkona (Katana)

Broń +2, dająca dodatkowo +1 do KP i pozwalająca zapamiętać po jednym dodatkowym czarze maga z poziomów 1-4.

#### 2. Amulet Czciłowców

Daje +5 punktów do PZ, +2 do Charyzmy oraz stałe zaklęcie Ochrony przed złem.

#### 3. Harfa Pandemonium

Trzy razy dziennie może powodować Pandemonium: wszyscy przeciwnicy muszą wykonać udany rzut obrony albo zostaną odrzuceni od Barda, zaś ich umysły przez 3 rundy pograją się w Zamęcie.

#### 4. Halabarda Harmonium

Broń +3, dająca +1 do Sity, ale -1 do Inteligencji i Mądrości.

#### 5. Helm Vhailora

Zwiększa obronę o +1 i pozwala raz dziennie rzucić czar Mamido.

#### 6. Zbroja płytowa Balduriana

Daje KP -1 oraz dodaje +4 PZ i +1 do Charyzmy.

#### 7. Pierścień Łaskobójczy

Daje +20 do Zastawiania pulapek, +20 do Krycia się w cieniu oraz +20 do Cichego chodzenia

#### 8. Szata Vecny

Szata ma KP 5, poprawia prędkość rzucania czarów o 4 oraz daje 10% odporności na magię.

#### 9. Miecz Baldurana

Broń +2, dająca dodatkowo +10% do Wiedzy i +10% odporności na magię.

#### 10. Tarcza Baldurana

Tarcza +3, odbijająca dodatkowo promienie Obserwatorów, ale za cenę -1 do Sity.

### Joluv

Rezyduje w Slumsach, w Miedzianym Diademie, i oferuje orzeź z Icewind Dale.

#### 1. Kostur Arundela

Kij +3, pozwala zapamiętać po jednym dodatkowym zaklęciu z poziomów 5 i 6 oraz daje +10 do odporności na Ogień i Chłód.

#### 2. Wakizashi Kachiko

Broń +3, po każdym trafieniu wysysa trafionemu 2 punkty Mądrości (na 2 rundy).

#### 3. Szkarłatna Ninja-to

Broń +3, daje minchowi 1 dodatkowy atak na rundę, a ponadto zadaje trafionemu +6 obrażeń w ciągu 2 rund (od trucizny).

#### 4. Proca Everarda

Broń +5, daje jednak tylko +2 do trafiń, ale nie potrzebuje za to pocisków.

#### 5. Wekiera Jerrada

Broń +2, +5 przeciwko demonom.

#### 6. Morgensztern Everarda

Broń +2, mająca przy trafienniu 50% szans na wymazanie jednego zaklęcia z pamięci ofiary.

#### 7. Włócznia z Kuldahar

Broń +3, dająca dodatkowo +8 do PZ.

#### 8. Obrona Eashaven

Cep +2, dający dodatkowo +1 do KP oraz +20% odporności na obrażenia sieczne, klujące i obuchowe.

#### 9. Sztylet Jorila

Miecz dwuręczny +3, zadający dodatkowo +1 punkt obrażeń o Zimna i mający przy każdym trafienniu 25% szans na rzucenie czaru Zamętu na przeciwnika (trwa 3 rundy).

#### 10. Topór Hrothgar

Broń +3, dająca dodatkowo +1 do Charyzmy i Mądrości

ce-fiction od fantasy) czy przypadkiem Falloutu nie były równie dobre, ale że nigdy nie zostały spolszczone, więc dyskują to raczej jałowa. Zresztą nawet gdyby, to i tak pod względem liczby questów Cienie Amn są nie do pobicia, a że w dodatku nie są proste - "zabij pajaki w moim domu" znane z pierwszej części i bliżej im do Tormenta - więc i tak ostatecznie stawiam na Baldurusa. Co zresztą widać w ramce, bo 10/10 do tegoż w końcu zobowiązuje..

PS Jako ciekawostkę podam jeszcze jeden argument przemawiający za tak wysoką oceną. Baldur's Gate II to praktycznie jedyny PC-towy RPG, który może śmiało konkurować z japońskimi megaproducjami, jeśli chodzi o rozmiar postaci liczby i jakości życia zasypujących gracza. Tu wysiąda się na Tormentie, ale nie zawsze prosto żyje! Do tego stopnia, że i ciekawego w kolejce kolejki poczekać nie może, a przecież referencje ma wcale nie gorsze! Tyle tylko, że był później, a w chwilie obecnej polski Baldur's pochodził innie - pomimo wcześniejszego ukazania się angielskiej - 120 procentach! Ech, jest najlepszy i tyle! □



Ocena:  
**10**

## INFO • INFO • INFO • INFO

### Producent:

Black Isle

### Dystrybutor:

CD Projekt Tel. (022) 510 69 00

### Internet:

<http://www.kg2.cuprojekt.com>

### Wymagania:

P32 32 MB RAM

### Akcelerator:

nowy

### Plusy:

- bardzo dobra jakość spolszczenia
- "podkładacze" głosu
- dodatkowy dysk w wersji kolekcjonerskiej
- fajny podkładka pod mysz
- niezgorsza mysza
- niezłe prezentujące się pudełko
- no i oczywiście to wciąż jest BGII!

### Minusy:

- na japońskiego parę drobnych problemów się znajdzieli, ale przy lesie po prostu odchodzą w niebyt..
- no, może poza traktorem koszącym a la Torment..)

# DEMA 2000

Indeks dem zamieszczonych w CDA 01-12/2000

W sumie: 253 dem!

NAZWA DEMA	COVER CD W	CDA NR
21st Century Sailing Simulator	- 09	Deus Ex
3D Frog Man	- 01	Devil Inside
3D Mars Mission	- 11	Diabolika
3D Maze Man	- 02	Die Hard Trilogy 2
3D Ultra Cool Pool	- 02	Dino Crisis
3D Ultra Pinball Thrillride	- 09	Dirt Track Racing
4 Flushs	- 09	Disasteroids 3D
5 Star Mahjongg	- 08	Dogs of War
AD Sames	- 09	Doulber
Adeptus	- 11	Dr Lunatic
Age of Empires II The Conquerors	- 10	Dweebs
Agharta	- 07	Dweep Gold
Airfix Dogfighter	- 10	Easy Bridge
Airxonix	- 10	Echelon
AIWars	- 02	ElectroBalz
Ananiacs: A Gigantic...	- 03	ElektroPuzzle
Arabian Nights Episode 1	- 10	Escape from Monkey Island
Arkanoid 2000	- 03	European Wars: Cossacks
Army Men Air Tactics	- 04	Evolva
Astro Assembler	- 10	F1 World Grand Prix
Atomix 95	- 10	Fading Suns Noble Armad
Bang! Gunship Elite	- 09	Final Fantasy VIII
Baroque Shooting Time Attack	- 12	Fish's Revenge
Beetle Crazy Cup	- 04	FlipLoops
Big Bang	- 01	Flux
Black Bass with Hank Parker	- 04	Force Commander
Blocks X-Termination	- 09	Ford Racing
BoaBite 3D	- 06	Freeride Earth
Boarder Zone	- 02	Frogger 2: Swampy's Revenge
Breakout	- 12	Fun Run
Brick Break	- 03	Funny Ball 2000
Brick Shooter	- 06	Gearhead Garage
Bridge Master 2000	- 04	General PL
Bubble Bobble Nostalgia	- 06	Genocide, (Remixed Version)
Bugs Bunny: Lost in Time	- 03	Gift
Bust A Move 4	- 04	Goofy Gold DeLuxe
Castles	- 09	Gromada PL
Championship Manager 00/01	- 12	Ground Control
Championship Manager 1999-2000	- 02	Gubble Buggy Racer
Chase Ace 2	- 02	GunShip
Clans	- 03	Half-Life: Opposing Force
Close Combat IV: Battle...	- 01	Handkerchief
Color Magic	- 04	Hardwood Solitaire 2
Columns Millennium	- 01	Heavy Metal F.A.K.K.2
Combat Mission	- 01	Hitman: Codename 47
Comix Kicker Euro2000	- 08	Horde: Northern Wind
Command & Conquer: Tiberian Sun	- 05	Horse & Musket
Concrete Puzzle PL	- 07	HotSpeed Remake
Crazy Drake	- 08	Hunt for the Red Baron
Crime Cities	- 08	i.B.SPIDER
Crimson Skies	- 12	Ildinaloq
Croc 2	- 05	Indiana Jones and the...
Crusaders of Might and Magic	- 02	Infestation
Cubemaster 2K	- 08	Insane
Cue Club	- 07	Interstate '82
Culture: The Beginning	- 11	Invictus in the Shadow of Olymp
Cultures - The Discovery...	- 12	Jeden Z-x-a Pro
CyberMind	- 01	Jetboat Superchamps
Daikatana	- 07	K.O.
Dark Reign 2	- 11	KA-52 Team Alligator
Delta Force: Land Warrior	- 11	Kawasaki ATV PowerSport
Demolition Racer	- 03	Killer Loop

- 08	Kingon Academy
- 06	KISS Psycho Circus - The...
- 08	Labyrinth
- 07	Last Call
- 09	Lemmings Revolution
- 01	Liga Polska Manager 2000
- 07	London Racer
- 07	Ludgers Bad Trip in Lavacandy and
- 07	Mafis Chess 2000
- 07	Magic Games Collection
- 08	Mah Jongg
- 09	Majesty
- 01	MBall
- 11	MDK 2
- 06	Messiah
- 04	Metal Fatigue
- 12	Metal Gear Solid
- 10	Michelle Kwan Figure Skating
- 05	Missile Command
- 09	Moon Project PL
- 06	Motocross Madness 2
- 02	Nascar Heat
- 03	Nascar Legends
- 06	NASCAR Racing 3
- 06	Need For Speed: Porsche Unleashed
- 06	Nethergate
- 03	NFK Santas Gone Postal
- 09	NHL 2001
- 12	No One Lives Forever
- 11	On Land and Sea
- 09	Open Tennis 2000
- 04	PacMania 2D+
- 03	Panic! Volcano
- 04	Penguins 2000
- 02	Phoenix
- 12	Pinky and The Brain World...
- 03	Player Manager 2000
- 03	Pro-Pinball: Fantastic Journey
- 07	Puzzle Rally
- 08	Quake III Arena
- 07	RahJongg
- 05	Rally Masters
- 04	Red Thunder
- 09	ReMik
- 10	Resident Evil 3: Nemesis
- 12	Return of the Incredibles...
- 11	Rising Sun
- 11	Road Rage
- 01	Rocky Racers
- 11	Rollcage Stage 2
- 08	RollerBot
- 08	Rolling Marbles
- 11	Sapper 2000
- 01	SE Landscape Puzzle
- 09	Search and Rescue 2
- 12	Sega Rally 2
- 02	Sega Swirl
- 07	Serious Backgammon v. 1.01
- 02	Shadow Watch
- 07	Shanghai: Second Dynasty
- 09	Shogun: Total War
- 04	Sid Meier's Antietam!
- 06	Sim Tower
- 02	Skout

# THRUSTMASTER®

Guillemot



REPLIKA KIEROWNICY FERRARI 360 MODENA



KIEROWNICA FERRARI FORCE FEEDBACK



Szukaj w najlepszych sklepach komputerowych

# Indeks gier 2000

Oto podsumowanie naszego rocznego wysiłku: jakieś 440 recenzji, zapowiedzi i beta-testów, zamieszczonych w ciągu poprzedniego roku na tamach CD-Action. Tu macie je wszystkie, w kolejności alfabetycznej. Sami przyznacie - odwaliśmy kawał roboty. A ile butelek coli przy tym opróżniliśmy, to już inna sprawa...

## Legenda:

- [z] - zapowiedź
- [r] - recenzja
- [b] - beta (Za 5 dwunasta)
- [sw] - świnika (stare gry)
- [s] - sufler (poradniki/solucje)

12'o clock	[r] - 05	Business Tycoon	[r] - 08	Descent 3 PL	[r] - 01	Faust PL	[r] - 05
3D Bowling USA	[r] - 10	Bust-A-Move 4	[r] - 05	Desperados	[r] - 05	Faust PL	[b] - 03
3-D Mini Golf Deluxe	[r] - 04	C&C: Firestorm	[r] - 05	Deus Ex	[r] - 09	Fighting Force 2	[z] - 03
3D Ultra Pinball: Thrill Ride	[r] - 10	C&C: Red Alert 2	[r] - 11	Devil Inside	[r] - 06	Final Fantasy VIII	[r] - 03
4x4 Evolution	[z] - 10	C&C: Red Alert 2	[z] - 09	Devil Inside	[z] - 03	Flanker 20	[r] - 03
4x4 World Trophy	[z] - 05	C&C: Renegade	[z] - 10	Diablo 2	[b] - 06	Flight Simulator 2000	[r] - 03
Age of Wonders	[r] - 02	Caeron 3000	[z] - 10	Diablo 2	[r] - 08	Flight Simulator 2000 Pro...	[r] - 06
Agharta: The Holy Land	[r] - 06	Call of Cthulhu - Dark Corners...	[z] - 04	Die Hard Trilogy 2	[r] - 05	Floyd	[r] - 02
AI Wars	[r] - 09	Call To Power 2	[z] - 07	Dink Smallwood	[s] - 02	Flying Heroes	[r] - 07
Airfix Dogfighter	[z] - 10	Campaign: 1776	[r] - 04	Dino Crisis	[r] - 08	Football World Manager 2000	[r] - 04
Airfix Dogfighter	[b] - 11	Carmageddon TDR 2000	[r] - 11	Diplomacy	[r] - 02	Force Commander	[r] - 05
Airport	[r] - 04	Carmageddon TDR 2000	[z] - 07	Dirt Track Racing: Sprint Cars	[z] - 07	Force Commander	[z] - 04
Alien Nations	[r] - 10	Case Closed	[r] - 05	Dogs of War	[r] - 07	Ford Racing	[r] - 03
Aliens vs. Predator Gold	[r] - 08	Champion Surfer	[z] - 12	Dragon Fire	[r] - 03	Formula One 99	[r] - 04
All in One	[sw] - 05	Championship Manager 00/01	[z] - 09	Dragons Lair 3D	[z] - 07	Freespace 2 PL	[r] - 07
Allegiance	[r] - 11	Championship Manager 99/2000	[r] - 03	Duke Nukem 3D	[sw] - 08	Freespace 2	[r] - 01
Alone in the Dark IV	[z] - 07	Chessmaster 7000	[r] - 01	Duke Nukem Forever	[z] - 06	Gabriel Knight 3	[r] - 02
AMA Superbike	[r] - 02	Civilization: Call to power	[s] - 01	Duke Nukem: Planet of the Babes	[r] - 12	Galaga: Destination Earth	[r] - 12
America	[z] - 12	Clive Barker's Undying	[z] - 07	[z] - 07	[r] - 04	Giant Killer	[r] - 04
American McGee's Alice	[z] - 07	Close Combat IV	[r] - 02	Dukes of Hazard	[r] - 09	Gold and Glory: The Road to El Dorado	[z] - 07
Anachronox	[z] - 03	Close Combat V	[z] - 10	Dungeon Siege	[z] - 05	[z] - 07	
Ancient Evil	[r] - 04	Close Combat V: Invasion Normandy	[r] - 12	EA Pack	[sw] - 05	Good & Evil	[z] - 01
Animorphs: Know the Secret	[z] - 07	Codename Eagle	[r] - 01	Earth 2150	[s] - 06	Gore	[z] - 05
AoE2: Conquerors Expansion	[r] - 10	Colin Mc Rae	[z] - 05	Edgar Torronteras Extreme Biker	[r] - 01	G-Police	[s] - 07
Army Men: World War	[r] - 07	Combat Mission	[r] - 09	Emergency Room...	[r] - 10	Grand Prix 3	[r] - 10
Asterix & Obelix: Take On Caesar	[s] - 04	Commandos	[z] - 08	Emperor: Battle for Dune	[z] - 12	Grand Prix Manager 2	[sw] - 02
Atlantis	[r] - 01	Commandos 2	[z] - 07	Empire of the Ants	[r] - 10	Grand Prix World	[r] - 06
Atlantis 2	[r] - 06	Conquest Frontier	[z] - 02	Enemy Engaged...	[b] - 04	Grom	[z] - 08
Aztec	[r] - 07	Cool Pool	[r] - 05	Enemy Engaged: Commanche vs. Hokum	[r] - 05	Ground Control	[b] - 06
Babyz	[z] - 03	Course of the Monkey Island	[sw] - 10	[r] - 05	[r] - 08	Ground Control	[r] - 08
Baldur's Gate 2	[r] - 11	Creatures 3	[r] - 01	Escape from Monkey Island	[z] - 08	Guess Who?	[r] - 02
Baldur's Gate 2	[z] - 01	Crime Cities	[b] - 02	Euro 2000	[r] - 07	Gunman	[z] - 12
Bang! Gunship Elite	[r] - 10	Crime Cities	[r] - 09	Evil Dead: Hail to the King	[z] - 07	Gunship!	[r] - 07
Battle Isle: The Andosia War	[z] - 07	Crimson Skies	[b] - 08	Emergency Room...	[z] - 07	Half-Life: Opposing Force	[r] - 02
Battleship Surface Thunder	[r] - 12	Crimson Skies	[r] - 10	Evolva	[b] - 02	Halo	[z] - 01
BattleTanx 2	[z] - 02	Croc 2	[r] - 05	Evolva	[r] - 04	Harbringer	[z] - 10
Beach Head 2000	[r] - 08	Crusaders of Might & Magic	[r] - 03	F.A. Premier League Football Manager	[r] - 12	Hard Truck 2	[r] - 10
Beetle Crazy Cup	[r] - 05	Crusaders of Might & Magic	[z] - 01	2001	[r] - 12	Hard Truck 2	[z] - 05
BHunter	[r] - 04	Crystal Key	[r] - 08	F.A. Premier League Stars 2001	[r] - 12	Harley Davidson: Wheels of Freedom	[r] - 07
Black & White	[z] - 02	Cue Club	[r] - 10	F1 2000	[r] - 02	Harpoon 4	[z] - 03
Blade	[z] - 05	CyberChess	[r] - 05	F1 2001	[r] - 11	Hatfields & McCoy's	[r] - 03
Blair Witch Trilogy	[z] - 09	Daikatana	[r] - 07	F1 World Grand Prix	[r] - 09	Hazard	[r] - 08
Blair Witch: Rustin Parr	[r] - 11	Dark Reign 2	[r] - 09	FA-18E Superhornet	[r] - 03	Heart Breakers	[r] - 05
Blair Witch: Rustin Parr	[b] - 10	Dark Reign 2	[z] - 07	Fallout 2	[s] - 09	Heavy Metal F.A.K.K. 2	[b] - 10
BMX Freestyle	[r] - 11	Deep Fighter	[b] - 05	Fallout 2 cz. 2	[s] - 08	Heavy Metal F.A.K.K. 2	[r] - 11
Board Zone	[z] - 02	Deer Hunter 3 Gold	[z] - 07	Fallout Tactics: Brotherhood of Steel	[r] - 08	Hellboy	[z] - 08
Broken Sword 2	[s] - 03	Delta Force 2	[r] - 02	Faraon PL	[r] - 03	Heroes Chronicles	[z] - 07
Buckmasters Deer Hunting	[z] - 07	Demise	[r] - 04	Fatal Illusion	[r] - 01	Heroes Chronicles: Warlords Of The Wa-	[z] - 12
Bugs Bunny: Lost in Time	[r] - 03	Demolition Racer	[r] - 01	Fatal Illusion	[r] - 02	steland	[r] - 12

Hidden & Dangerous: Fight For Freedom	[r] - 02	Metal Fatigue	[r] - 07	Return of the Incredible Machine	[r] - 10	Swedish Touring Car Championship	[r] - 04
High Impact Baseball	[r] - 11	Metal Gear Solid	[r] - 12	Return To Castle Wolfenstein	[z] - 07	Sydney 2000	[r] - 11
Hitman: Codename 47	[z] - 04	Michelle Kwan Figure Skating	[r] - 06	Rezerwowe Psy	[r] - 01	Sydney 2000	[z] - 07
Hokus Pokus: Różowa Pantera	[r] - 04	Microsoft Golf 2001 Edition	[r] - 09	Rising Sun	[r] - 05	Tachyon: The Fringe	[r] - 06
Homeworld: Cataclysm	[r] - 11	Midtown Madness 2	[z] - 10	Risk 2	[r] - 06	Technomage	[z] - 04
Homeworld: Cataclysm	[z] - 06	Midtown Madness 2	[r] - 12	Road Wars	[r] - 11	Test Drive Offroad 3	[r] - 01
HoMM3: Shadow of Death	[r] - 07	Might & Magic 8	[z] - 04	Rocky Mountain Trophy Hunter III	[z] - 07	The Longest Journey	[z] - 07
Hostile Waters	[z] - 12	Might & Magic VII	[r] - 08	Rogue Spear: Urban Operations	[r] - 07	The Republic	[z] - 06
Hot Chix 'n' Gear Stix	[r] - 10	Millennium Racer	[r] - 05	Roland Garros	[r] - 09	The Sims	[r] - 05
Hype: Time Quest PL	[r] - 08	Moon Project	[b] - 11	Rollcage 2	[r] - 06	The Ward	[z] - 10
Icewind Dale	[r] - 09	Mortal Kombat - Story	[sw] - 01	NASCAR 2000	[r] - 07	Theme Park World	[r] - 03
Icewind Dale PL	[r] - 11	Motocross Madness 2	[r] - 08	NBA 99	[s] - 06	Theocracy	[r] - 04
Il-2 Sturmovik	[z] - 10	NBA Basketball 2000	[r] - 01	NBA 99	[r] - 01	Thief 2: The Metal Age	[r] - 06
Imperium Galactica 2	[r] - 02	NBA Live 2000	[r] - 02	NBA Basketball 2000	[r] - 01	Three Kingdoms: Fate of the Dragon	[z] - 07
In Cold Blood	[z] - 07	NBA Live 2001	[z] - 07	NBA Live 2001	[z] - 07	Thunderbirds	[z] - 07
In Cold Blood	[b] - 10	Need for Speed - Porsche 2000	[r] - 06	Need for Speed - Porsche 2000	[r] - 06	Tiger Woods PGA Tour 2001	[z] - 07
Independence War II: the Edge of Chaos	[z] - 07	Nerf: Arena Blast	[z] - 03	Nerf: Arena Blast	[r] - 06	Time Machine	[z] - 01
Indiana Jones & Infernal Machine	[r] - 01	Nerf: Arenablast	[z] - 01	Nerf: Arenablast	[r] - 06	Time Machine	[b] - 03
Infestation	[z] - 07	Neverwinter	[z] - 01	Neverwinter	[z] - 01	Tomb Raider IV: The Last Revelation	[r] - 01
Insane	[z] - 05	Next Tetris	[r] - 03	Next Tetris	[r] - 03	Tonic Trouble	[r] - 01
Interstate'82	[r] - 02	NHL 2001	[r] - 12	NHL 2001	[r] - 12	Total Soccer 2000	[r] - 04
Invictus	[z] - 03	Nocturne	[r] - 01	Nocturne	[r] - 01	Toy Story 2	[r] - 03
Invictus... PL	[r] - 10	Nox	[r] - 04	Nox	[r] - 04	Traffic Giant	[r] - 09
Italian Job	[z] - 07	Nox, cz.1	[s] - 10	Nox, cz.1	[s] - 10	Traitors Gate	[r] - 06
Jane's F/A	[r] - 08	Nox, cz. 2	[s] - 11	Nox, cz. 2	[s] - 11	Traitor's Gate PL	[r] - 08
Jeboat Superchamps	[r] - 10	Nox, cz. 3	[s] - 12	Nox, cz. 3	[s] - 12	Transport Tycoon Deluxe	[sw] - 03
Kangurek Kao	[r] - 11	Obi-Wan	[z] - 08	Obi-Wan	[z] - 08	Tread Marks	[r] - 05
Kapitan Pazur	[r] - 11	Odyssey	[z] - 08	Odyssey	[z] - 08	Tricky Style	[r] - 03
Killer Loop	[r] - 03	Odyssey... the search for Ulysses	[r] - 07	Odyssey... the search for Ulysses	[r] - 07	Tridonis	[r] - 06
King Of Dragon Pass	[r] - 04	Odysseus	[r] - 12	Odysseus	[r]		

Odkrywamy nagą prawdę!!!

**W styczniowym wydaniu magazynu**

A high-contrast, black and white photograph of the word "LOVE" in a bold, blocky font. The letters are white against a dark, textured background. The letter "L" is on the left, "O" is in the center, "V" is to the right of "O", and "E" is to the right of "V". The style is graphic and minimalist.

.net .net



## ■ SEKS w Internecie

Docieramy do miejsc, ludzi i stron związanych z seksem w sieci.

■ Nokia Game

Odkrywamy kulisy największej multimedialnej gry tysiąclecia

### ■ Rzeczywistość czy uluda

Uważaj - wirtualny świat pochłania coraz więcej ofiar

### ■ Przeglądaj z fasonem

Internet Explorer już nigdy nie będzie wyglądał tak samo.

## Ponadto:

Poradniki i kursy - zakładanie stron WWW, IRC, style kaskadowe, PHP  
Testy sprzętu i oprogramowania - aparaty cyfrowe HP, modemy, Netscape 6  
Stałe działy - film, sport, muzyka, motoryzacja  
Linux, WAP, Macintosh

# Fantastyczna Gildia

**W marcu br. zaistniał w sieci nowy serwis [www.gildia.pl](http://www.gildia.pl) zajmujący się szeroko pojętą fantastyką, (a także grami komputerowymi). Już na pierwszy rzut oka widać, że jego autorzy są pasjonatami tego, co robią. Przykładów można by mnożyć wiele, ale jeden rzuca się w oczy na pewno - tempo pracy i przeistoczenia serwisu w portal tematyczny jest zdumiewające. Prześledźmy jednak wszystko od początku.**

**• Gildia jest pierwszym serwistem integrującym różne formy fantastyki i gier. Skąd pomysł na taki serwis?**

**Ruthra:** Przede wszystkim idea propagowania fantastyki i potrzeba integracji środowiska.

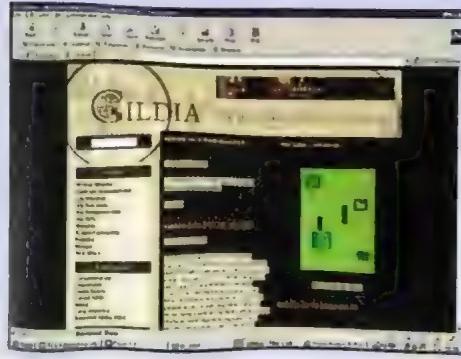
**Tomek:** W Internecie jest wiele ciekawych stron, ale problem z odszukaniem wiadomości wyłonił potrzebę stworzenia czegoś wielkiego i zaspakajającego potrzeby wszystkich fanów.

**Jaśmin:** Sami jesteśmy fanami fantastyki, a oprócz tego interesujemy się informatyką.

**Kwasior:** Naturalnie powiązania hobbystyczne. Sam niedawno zacząłem poznawać nowe formy fantastyki. Okazało się, że istnieje np. gra karciana Magic the Gathering, a przecież to świat fantasy. Poza tym ktoś tam gra w RPG i lubi przy okazji grę komputerową Diablo. Dlaczego ma szukać informacji po całej sieci, jeżeli może znaleźć ją w jednym miejscu, a nad dodatek profesjonalnie podane na tacy.

**• Ile osób tworzy Wasz portal i jak wygląda dzień pracy?**

**Tomek:** Na stałe w redakcji pracuje 5 osób i jedna korektorka. Do tego dochodzą koordynatorzy działań oraz współtwórcy rozmieszczeni po całej Polsce. Kim są ci ludzie? Najlepsi w swojej dziedzinie (Belphégor, Ceti etc.)



**Ramirey:** Redakcji Gildii nie da się uchwycić w sztywne ramy, Naturalnie jest stała ekipa koordynująca pozostały redaktorów, ale wszyscy tworzący jedna całość.

**Jaśmin:** Rano przychodzimy do pracy, pijemy kawę idziemy na papieroza, potem jest śniadanie. Po śniadaniu idziemy na kawę i papieroza i rozmawiamy o naszych planach. Po 16.00 idziemy do knajpy na obiad. O 18.00 łapiemy się za głowę: znowu dziś nic nie zrobiliśmy!

**Ruthra:** Jasne, jasne, a teksty same wszakują na stronie. W rzeczywistości z redakcją związani jesteśmy około 12 godzin. Zaczynamy o 8.00 od poczty e-mail, później newsy i wrzucanie artykułów do sieci. Jak już Ramirey powiedział, jest stała ekipa koordynująca pracę redaktorów z całej Polski. Aktualnie jest ich około 40.

**• Co może znaleźć na Waszych stronach czytelnik CD-Action?**

**Ramirey:** Jestem odpowiedzialny za Gildię Gier Komputerowych. W moim dziale codziennie świeże newsy z branży, mnóstwo zapowiedzi i recenzji.

Ciekawie prezentuje się również dział z konkursami oraz nad wyraz fachowy dział publicystyczny. Naszą peretkę będą relacje z wszystkich imprez związanych z przemysłem gry. Poza tym dużo tipsów, patchów, trainerów i demek do ściagnienia.

**• Na Waszej stronie głównej codziennie pojawia się wiele newsów. Skąd tyle informacji i kto je przygotowuje?**

**Jaśmin:** Te same osoby, którym się znudziło codziennie odwiedzać 20 różnych stron. W tej chwili już wiedzą, że na stronie Gildii mogą się swobodnie wymieniać różnymi informacjami i nie tracą już czasu. Przyjemne z pozytywnym.

**Kwasior:** Skąd tyle newsów? To proste, non stop ich szukamy, wykorzystując np. znajomości zawarte na konwentach. Wiadomości zsyłają nam na

bieżąco z całej Polski również nasi redaktorzy. Przeprowadzana jest korekta stylistyczna i ortograficzna, zazwyczaj po godzinie lub dwóch dany tekst czy news jest już na necie.

**Ramirey:** Mamy profesjonalnie rozwinięty sztab newsmanów, którzy dnia i nocami szperają w poszukiwaniu informacji. Generalnie jednak przydaje się współpraca z dystrybutormi i producentami gier.

**• Jakie działa jeszcze przygotowanie?**

**Jaśmin:** Będziemy tworzyć działa związane z szerokimi zainteresowaniami odbiorców naszych stron. W najbliższym czasie dojdzie duży dział dla braci rycerskich. Na początku działa stworzone tutaj, to zainteresowania 12 osób, teraz jest nas kilka razy więcej. Na razie w tych bieżących tematach chcemy mieć bardzo dużo różnych materiałów, tak by po wejściu na Gildię nie było potrzeby szukać ich gdzie indziej.

**Ramirey:** Ewolucja jest nieunikniona. Wraz z zapotrzebowaniem naszych czytelników będą pojawiać się nowe podserwisy, które niewątpliwie sprostają oczekiwaniom naszych odbiorców.

**Jaśmin:** Z działu RPG wyodrębniliśmy Świat Mroku.

**Kris:** W karczmie karcianek, poza stałymi działami takimi jak raporty czy zapowiedzi turniejów, pojawi się wkrótce dział dla początkujących, gdy dostajemy sygnały, że jest na takowy zapotrzebowanie. Na łamach karczmy zaznaczają swoją obecność nie tylko gracze w Magicu, jak do tej pory było, i pojawiają się teksty o innych, mniej popularnych grach karcianych, takich jak Legenda Pięciu Kręgów, Kult, czy też o gwaftownie zyskującym rzesze fanów Pokemonie. Planujemy też kilka konkursów.

**Ruthra:** Ponadto do końca roku chce my mocno rozbudować podserwisy:

mangi, Star Wars, komiksu czy Krainy Fantastów (świat literatury).

**• Na koniec powiedziecie jeszcze coś na temat przygotowywanego lipcowego konwentu.**

**Jaśmin:** W naszej centrali konwentowej są bieżące informacje na ten temat. Atrakcje? Bitwa o Zamek Bytowską, pisarskie larpy w światach wykonywanych przez polskich pisarzy SF i F, jest tego bardzo dużo. Wywiad musiałaby powiększyć się o 4 strony.

**Ramirey:** Niewątpliwie Gildia 2001 będzie zgoła odmienna niż Gildia 2000. Z imprezy po części lokalnej przerodziły się w imprezę masową, a co za tym idzie przygotowaliśmy więcej atrakcji. Jednym z trzech głównych gwoździ imprezy będzie Gildiogarda. Jako redaktor koordynujący tę właśnie część imprezy mogę zaradzić co nieco: główną atrakcją będzie spontaniczna dawka turniejów oraz możliwość całodobowego grania w najnowsze gry. Odbędzie się również mnóstwo konkursów oraz paneli tematycznych. Jednym słowem impreza, jakiej jeszcze nie było!

**Kwasior:** Przygotowania do konwencu, który odbędzie się w dniach 14-20 lipca 2001 r. ruszyły już dawno pełną parą. Na pewno będzie jeszcze więcej stanowisk komputerowych, larpów, Mistrzów Gry do prowadzenia braci RPG-owej i nagród. Odbędą się spotkania z polskimi autorami fantastyki, warsztaty komiksowe i mangowe. Powstaje program, który już niedługo będzie można prześledzić na naszej stronie.

**Ruthra:** Konwent Gildia 2000 był zorganizowany, podobnie jak serwis, w bardzo szybkim tempie i, niestety, terminy nie pozwoliły nam dopracować wszystkich pomysłów do końca. Hasłem przewodnim było: "Po co jeść, po co spać, kiedy można ciągle grać", i pod takim samym będzie zrealizowana tegoroczna impreza. Potroiemy jednak listę naszych propozycji.

## E-mailowa etykieta

**13 porad...  
...czyli kultury nigdy za wiele**

pewne doświadczenie w "tych" sprawach, gdyż przeznaczam poniższe akapity głównie początkującym. (Co nie oznacza, że i ci starsi stażem nie mogą się czegoś nauczyć...)

**5.** Nie wierz fałszykom, szczególnie tym a la: "Nie przeglądaj wiadomości z subiectem: <<Get more money>..." - pamiętaj, że nie ma fizycznej możliwości (ak na razie) zamieszczania wirusa w czystym pliku tekstowym... (co innego plik + załącznik :)

**6.** Gdy odpowiadasz na maile (opcja "Odpowiedz nadawcy"), to lepiej nie zamieszczaj oryginalnego tekstu wiadomości. Zwykle ludzie pamiętają, co wysyłali. Jeśli styl odpowiedzi tego wymaga, to chociaż usuń denerwujący napis "Original message". A już całkowitym niedopuszczeniem jest pozostawienie kilku wiadomości z rzędu i ich ciągłe wysyłanie. Pamiętaj, że to nie IRC. A niebagatelne znaczenie ma również wielkość tego maila...

**7.** Gdy chcesz komuś przesyłać grafikę, to po pierwsze: niech to będzie plik z rozszerzeniem \*.jpg lub \*.gif, nigdy \*.bmp czy \*.pcx! Po drugie: załączaj ten plik, nie klejaj do tekstu. Niby to żadna różnica, ale gdy ktoś odbiera kilka-kilka (dziesiąt) maili dziennie, to nie ma czasu na zabawę z każdą odpowiedzią. Wtedy po prostu korzysta z opcji "Odpowiedz wszystkim" i po kolei, nie bawiąc się w kasowanie starych wiadomości, przesyła odpowiedzi. A w przypadku zamieszczenia grafy "wewnętrz" maila, ta pozostaje i wraca do nadawcy, przeciążając tylko tło.

**8.** Nie dawaj nikomu dużego załącznika w pierwszym mailu znakomita większość korzysta z usług niełatwko nam panującej tepsy, więc niektórym nie w smaku jest ściągać od kogoś nieznajomego kilkaset KB (o MB już nie wspominając...).

**9.** Nie wysyłaj (i nie bierz) nieznajomym plików zarchiwizowanych ani dokumentów w standardzie Worda, gdyż bardzo łatwo umieścić w nich wirusa.

**10.** Duże pliki wysyłaj ludziom raczej na specjalnie do tego przygotowane konta na jakimś pojedynczym serwerze. (Ty też możesz sobie takie założyć - polecam [www.go2.pl](http://www.go2.pl) i [www.pf.pl](http://www.pf.pl)). Po prostu, gdy ktoś odbiera maila w gó

dzinach szczytu, to bierze ty ko mało zajmujące wiadomości tekstowe, duże pliki pozostawiając na ściagnięcie wieczorami, kiedy jest taniej.

**11.** Często sprawdzaj swój system jakimś antywirusem - możesz nieuchrząca zarażać kontakty.

**12.** Zmieniaj subiect wiadomości. Po kilku kolejnych odesłaniach może on wyglądać mniej więcej tak: "Odp: Odp: (Odp:) Odp: (:) Troszkę to dziwnie wygląda..."

**13.** Nie wysyłaj bluzgów :)) (tutaj poważenie dla pewnych pajaców, którzy wysyłają mi swoje "przemyslenia" na temat mojej osoby; nie chcecie wiecznie, co robi z takimi mailami :>) ani anonimów - wiedź, że w mailach też jest sporo "niewidocznych" informacji o tobicie...

**14.** Staraj się odpowiadać w miarę możliwości jak na bardziej wyczerpujące i jak najczęściej - przez neregularność bardzo łatwo stracić kontakty...

**15.** Lepiej zmień opcję w Outlooku na wysyłanie wiadomości jako plików tekstowych, a nie stron WWW. Po prostu mniej zajmują... :) (ludzie cię wtedy nie zabiją - red.)

I to by było chyba wszystko, jeśli chodzi o podstawy pocztawy... Nie będę tu naturalnie pisać o tym, że najlepiej jest nie robić błędów ortograficznych, pisać ciekawie i dugo - to jest raczej oczywiste... :). Tak więc: samych ciekawych i regularnie piszących kontaktów życzy wam wyżej podpisany... □

**Prawdziwa gratka dla fanów koszykówki.**

**Autorami programu są twórcy najlepszego polskiego manager'a piłki nożnej Liga Polska Manager 2000.**

**Zgodność z realiami polskiej koszykówki.**

**Autentyczne składy drużyn dla sezonu 1999/00 oraz 2000/01 - ekstraklasa, I i II liga polska oraz większość zagranicznych.**

**Nowa organizacja ligi.**

**Rozgrywanie meczów towarzyskich z drużynami krajowymi i zagranicznymi.**

**Bogate statystyki.**

**Edytor zawodników.**

**Muzyka CD Audio.**

**W pudełku oprócz instrukcji 1 płytę CD ROM znajdziesz prawdziwy skarb kibica.**

**Najlepszy manager koszykówki jaki kiedykolwiek widziałeś.**

© 2001 MGroup. © 2001 MarkSoft. Wyłączna dystrybucja w Polsce - MarkSoft, ul. 101-072 Warsaw, tel.: (0-22) 663-92-90, fax: (0-22) 663-92-96, <http://www.marksoft.com.pl>

## Wyszukiwarki

Najczęściej przytaczany argument o dobroczynnym działaniu Internetu to nieograniczone źródło informacji. Jest to piękna wizja, więc musi być w niej coś fajnego. I proszę - Internet z " wielkiej biblioteki" bardzo szybko zmieni się w "wielkie śmiechnisko". Skoro każdy może się wypowiedzieć, a na dodatek nie ma cenzury, to skutkiem tego jest olbrzymia "kolosalność" tego całego interesu, zwłaszcza jeśli chodzi o WWW.

### Kominick

Nie chodzi mi o rozmieszczenie poszczególnych witryn - jedno kliknięcie i przenosimy się z Polski do USA - ale o ich ogromną rozbieżność tematyczną. Począwszy od multimedialnych encyklopedii, poprzez e-commerce, strony domowe internautów, aż po nic nie znaczące strony, których autorzy mają bardziej ograniczony słownik. I bądź teraz mądry i wśród tego wszystkiego znajdź informacje np. o wrzodach dwunastnicy :). Nie jesteśmy maniąkiem takich rejonów wiezły, ale chodzi mi o mało znane tematy. Trudno, prawda? Jedynym sposobem są jak na razie serwisy wyszukiwawcze. Byłyby one niewielkie i stałe jakość, gdyby niektóre firmy nie doszły do wniosku, że można na tym zarobić duże pieniądze.

Szybko zarośle się od takich witryn. Jednak w tym natłoku również trzeba znaleźć tę nam odpowiadającą. A więc zaczniemy od najpopularniejszych...

### Yahoo! - www.yahoo.com

Czyli Yahoo! Przynajmniej na świecie, gdyż według sondaży w Polsce używa go 15-30% internautów. Ale przejdźmy do faktów. To największa wyszukiwarka na świecie, więc nie trzeba się martwić o wyniki poszukiwań. Jeśli szukamy książki o jakimś zagadnieniu, to dosłownie do końca poszukiwań. Serwis ten jest blisko powiązany z Amazon.com i wyświetla dodatkowo odnośnik do zbioru książek traktujących o wpisanych przez nas ciągach. Ale nic nie jest doskonale - wielki zasięg to również wiele adresów. Duża część z nich wspomina tylko o danym zagadnieniu, utrudniając znalezienie najatrakcyjniejszych. Poza tym to zagraniczny serwis i na dodatek używa go mnóstwo ludzi. Dlatego lag to chleb poważny, zwłaszcza kiedy 22 (wschodnie wybrzeże ma godzinę 14, a w Polsce zaczyna się nocna taryfa telefoniczna).

### Altavista - www.altavista.com

Znowu pozostały za granicą. Altavista to bardzo szybka wyszukiwarka (4 procesory Alpha czynią cuda :). Jest to kolejny serwis o zasięgu światowym. Jednak działa trochę szybciej (o 22%) od wyżej wymienionej. Posiada szereg opcji wyszukiwania. Najbardziej przydatną jest język, w którym napisane mają być wiadomości - do wyboru jest polski! Oprócz tego możemy wybrać przeszukiwanie stron WWW, News, grup dyskusyjnych lub produktów znanych firm. Światowy standard, bardzo pomocny.

# Twoja twarz w Internecie...

Z każdym rokiem, z każdym miesiącem, z każdym dniem, z każdą godziną a nawet z każdą sekundą powiększą się i tak ogromne już zasoby Internetu. Podobnie też zwiększa się liczba witryn WWW, które obecnie wprowadzić do Sieci może dosłownie każdy z nas... "Nemożliwe" - powiadasz? My udowodnimy ci, że jednak możliwe...

### Sierżant Dawid "Szopi" i Błyskal Stawek "Raziel"

Każdy porządkowy internauta ma w Sieci swoje ulubione miejsca. Dla jednego jest to jakaś strona WWW dla drugiego grupa dyskusyjna, dla trzeciego chat-room, a jeszcze dla innego kanał IRC (#bizc rulez!). Od pewnego czasu istnieją już firmy, które umożliwiają nam samodzielne stworzenie takiego "przytulnego kącika". Jakiś czas temu było wam dane przeczytać poradnik "Jak założyć własny kanał IRC" autorstwa Razuela. Tym razem nasz duet - Szopi & Raziel - powraca, aby powiedzieć wam, jak najprościej, a co najważniejsze - ZA DARMO stworzyć, zamieścić i zareklamować własną witrynę WWW. Nie ma więc większego sensu dłużej nudzić was wstępem - przechodzimy do praktyki!

Nasz artykuł możemy podzielić na kolejne kroki... i to też uczymy się :). Pierwszym naszym zadaniem będzie po prostu stworzenie witryny!

### KROK 1 - tworzenie witryny

Chuch... (chuchamy, chuchamy, a za okiem przecież lato! :) - dop. Raziel (dla wyjaśnienia - tekst był pisany w czasie, gdy za okiem prażyło... ipco wiele %)). No więc - w pierwszej kolejności musisz zdecydować się na to, jakiego programu do tworzenia swojej WWW będziesz używać. Kilka najpopularniejszych przykładów tego typu narzędzi to: FrontPage Express (wszystkie jego odmiany), Dreamweaver, np. www.strony.wp.pl, portal.republika.pl, www.free.net.pl, www.kki.net.pl, www.cb.pl - więcej adresów znajduje się w CDA 8/2000, na str. 105) konto z miejscem na stronę WWW. Zapisz swój login i hasło na serwer i ruszaj w poszukiwaniu jakiegoś programu do FTP, czyli do "przesyłania danych". Wszystkim przyzwyczajonym do interfejsu Norton'a Commandera gorąco polecamy skorzasta-



nie z Windows Commandera, który to ma standardowo wbudowaną w siebie funkcję FTP. Drugim, aczkolwiek już profesjonalnym i zarazem wiodącym na rynku programem jest CuteFTP. Czynność wysyłania strony WWW na serwer opiszemy na przykładzie obu tych programów. A więc, jak do końca tego za pomocą...

**Windows Commandera:** Pierwszą i jednocześnie najważniejszą czynnością, bez której nie uruchomisz programu, jest... włączenie programu! :) (przestań się już wyglądać Raziel, bo nam tak ocenurzą ten tekst, że go nie poznamy! :) - dop. Szopi). No dobrą, już będzie "bez jaj" :). Postępuj więc następująco. Z menu Polecenia wybierz opcję FTP Połączenie... Pojawisi się nowe okno o nazwie Połącz z serwrem FTP. Składa się ono z pola Połączony z oraz rzędu niewielkich przycisków. Kliknij jeden z nich - zatytuowany Nowe połączenie... "Wyskoczy" kolejne okienko :). Teraz czeka nas mała wypełnianie. W pierwszej linijce - Sesja - wpisz nazwę, pod jaką ta opcja FTP będzie występowała w spisie połączeń FTP (np. Strona domowa). W drugim polu - Nazwa hosta -

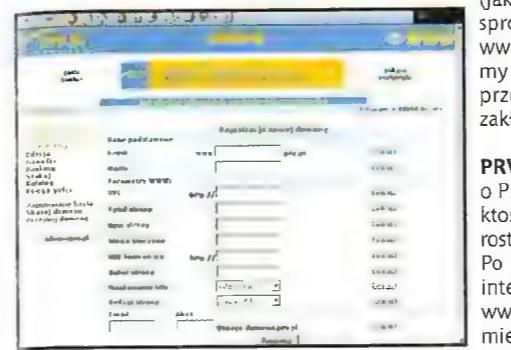


wpisz adres FTP konta, na którym masz zamiar przechowywać swoją stronę (np. dla KKI - www.kki.net.pl). Następnie w polu Użytkownik wpisz login (identyfikator) swojego konta (np. raziel, gdy masz konto: raziel@kki.net.pl). Pozostała nam jeszcze jedna, najważniejsza linijka - a mianowicie Hasło. Tu nie ma co wiele tłumaczyć - znasz hasło - wpisz je. Nie znasz - hakujeś :). A teraz możesz już średkowym palcem lewej nogi kliknąć OK :). Nowsze połączenie powinno pojawić się w spisie. Teraz wystarczy już tylko połączyć się z Internetem, kliknięciem zaznaczyć nową opcję (następującą) i wcisnąć przycisk Połącz. Po chwilach w jednym z okienek powinno pojawić się nasze konto w pełnej okazałości :). Teraz przy użyciu tradycyjnej opcji Kopuj (skrótek klawiaturowych: F5) skopiuj swoją stronę na serwer i... czytaj artykuł dalej :).

**Cute FTP.** Sprawa w przypadku tego programu jest niemalże identyczna. Po zafadowaniu Cute FTP klikamy pierwszą z brzegu (licząc od lewej) ikonkę na pasku Toolbar, zatytuowaną Site Manager. Powinniśmy ujrzeć nowe okienko. Teraz kliknij przycisk New..., znajdujący się u dołu okienka. Gdy już to zrobisz, zostaniesz

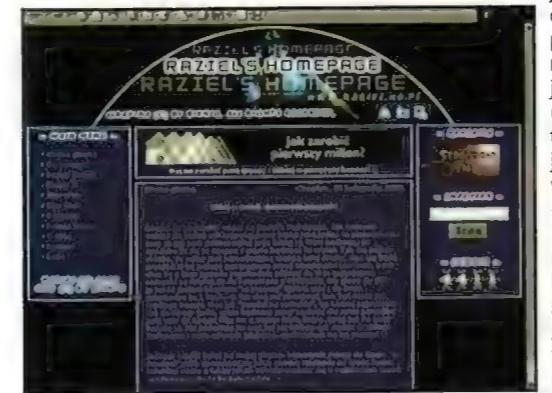
poproszony o podanie etykiety dla twojego nowego połączenia. Następnie po prawej stronie w polu FTP Host Address wstaw kąt adres FTP swojego konta. Niżej, w FTP site User Name, wpisz swój login, a jeszcze niżej, w FTP site Password - oczywiście hasło dostępu do konta. Jako Login type ustaw Normal i... czym przedżej wciśnij Connect :).

No dobrą. Wciele już, jak zamieścić swoją wymarzoną stronkę w Internecie. Pora więc powiedzieć coś więcej o tym, jak uczynić ją bardziej dostępna...



### KROK 3 - nadawanie domeny

Pierwszym krokiem do sukcesu jest tu z pewnością nadanie jej jakiejś sensownej domeny. Wiadomo przecież, że nikt nie będzie pchał się na twoją stronę, jeśli go czymś nie zachęci. Wielu "niewychowanych" ludzi sięga często po środki, które można określić mianem drastycznych. My dobrze wychowani i postuszeni czytelnicy CD-Action (Szooopii!) Kiedy wreszcie zmyjesz te talerze! - dop. rodzi Szopego : - żart! poślubią się tu przed wszystkim atrakcyjną domeną. Klucz do sukcesu: comena krótka, sensowna, zatęczająca i w pełni oddająca to, czego spodziewać się może wskazującej ją internauta. Czyli jak sport, to www.sport.pl, a nie np. www.smugler.pl, co nie? :) Pozostaje jednak do rozstrzygnięcia kwestia dostępności domen. Jak wszyscy dobrze wiemy,



wpisz adres FTP konta, na którym masz zamiar przechowywać swoją stronę (np. dla KKI - www.kki.net.pl). Następnie w polu Użytkownik wpisz login (identyfikator) swojego konta (np. raziel, gdy masz konto: raziel@kki.net.pl). Pozostała nam jeszcze jedna, najważniejsza linijka - a mianowicie Hasło. Tu nie ma co wiele tłumaczyć - znasz hasło - wpisz je. Nie znasz - hakujeś :). A teraz możesz już średkowym palcem lewej nogi kliknąć OK :). Nowsze połączenie powinno pojawić się w spisie. Teraz wystarczy już tylko połączyć się z Internetem, kliknięciem zaznaczyć nową opcję (następującą) i wcisnąć przycisk Połącz. Po chwilach w jednym z okienek powinno pojawić się nasze konto w pełnej okazałości :). Teraz przy użyciu tradycyjnej opcji Kopuj (skrótek klawiaturowych: F5) skopiuj swoją stronę na serwer i... czytaj artykuł dalej :).

**Cute FTP.** Sprawa w przypadku tego programu jest niemalże identyczna. Po zafadowaniu Cute FTP klikamy pierwszą z brzegu (licząc od lewej) ikonkę na pasku Toolbar, zatytuowaną Site Manager. Powinniśmy ujrzeć nowe okienko. Teraz kliknij przycisk New..., znajdujący się u dołu okienka. Gdy już to zrobisz, zostaniesz

KOSZTUJE, a nie każdy z nas jest w stanie wyciągnąć te kilkanaście paczek z kieszeni i wybielić je na parę literek w nazwie. Na szczęście z pomocą przyszło nam kilka BARDZO atrakcyjnych firm, które postanowiły GRATISOWO udostępniać nam domeny o wzorach www.\*.prv.pl, www.\*.wpl i www.\*.zpl. Czyż to nie cudowne? :) Jedynym warunkiem uzyskania jednej z ww. domen jest odwiedzenie strony odpowiedniego usługi dawcy i wypełnienie krótkiego formularza. Domienę www.\*.prv.pl uzyskasz wchodząc na witrynę www.prv.pl, a pozostałe dwie, czyli www.\*.wpl i www.\*.zpl, odwiedzając stronę www.alias.polbox.pl (jakby coś nie działało, to spróbujcie www.wpl lub www.zpl). Teraz wystarczy już tylko wcisnąć magiczny przycisk Rejestruj. Po chwili powinieneś otrzymać potwierdzenie od serwera i jednocześnie e-mail autoryzacyjny do twojej skrzyni...

**W.PL i Z.PL** - sprawa w tym wypadku jest niemalże identyczna jak w PRV. Jednakże zakładając jeden z aliasów o tym wzorze musimy pamiętać o warunkach, które stawia nam provider. Mianowicie musimy AKTUALIZOWAĆ nasz al'as co 50 dni (: Ale głowa do góry - nie będziemy musieli usilnie pilnować terminów, gdyż za każdym razem na tydzień wcześniej dostaniemy przypominającego maila... Tak się też składa, że na stronie WWW naszego aliasowego serwisu możemy założyć także bardzo atrakcyjny alias do... skrzynki pocztowej. Do wyboru mamy naprawdę wiele wzorów "odsłaczaj", więc swój aliaszerczy głód powinny zaspokoić tu wszyscy internauci szukający czegoś dla siebie...

I to by było na tyle... :>

### KROK 4 - banery i linki

Jak się okazuje, domena nie jest jedyną drogą do zapewnienia "łatwiejego dostępu" do twojej witryny. Drugim kluczem do sukcesu są... banery! Coż to właściwie jest? Otóż banerem jest wszystko, co na stronach WWW zachęcające się animuje, migaj, a po kliknięciu przenosi nas do innej witryny. Pamiętajmy więc o wymianie banerów z innymi internautami (ty komuś dajesz swój, a ktoś tobie swój), a następnie zamieszczanie wymienione paner na swoich stronach. W ten sposób zwiększymy szansę, że ktoś, kto szuka stron o danej tematyce, trafi akurat na naszą witrynę. Stosując banery musisz się także liczyć z tym, że ktoś, kto kliknie baner z twojej strony - zacieka się tym, co ZA NIM znalazły, zostanie TAM i może już do twojej strony nie wróci... Oprócz banerów często stosuje się też zwykłe linki, które niestety nie przyciągają tak oka jak banery...

### KROK 5 - księgi gości i liczniki odwiedzin

I tak na koniec (który zbliża się wielkimi krokami) kilka słów na temat zakładania darmowych ksiąg gości i liczników. Poniżej podajemy dwa adresy, które otworzą nam drogę do tego typu gratisowych dóbr. Oto one:

<http://www.ibt.com.pl/> - gratisowe księgi gości, naprawdę warto wpaść!

<http://www.count.itnet.pl/> - darmowe liczniki odwiedzających, olbrzymi wybór i w ogóle cool! :) na razie!()

## HotBot - www.hotbot.lycos.com

Ten serwis przypada mi do gustu, a to z powodu liczby dostępnych kryteriów. Możemy ustalić datę aktualizacji, język, zawartość strony (np. pliki MP3) i inne. Dla ułatwienia wyszukiwania można ustawić sposób wyświetlenia wyników - czy ma być to opis, liczba linków na jednej stronie etc. Wybór zawartości z pewnością jest przydatny dla poszukiwaczy muzyki MP3 - wiadomo, wybierasz opcję i wyświetla ci tylko strony zawierające takie pliki MP3. Ułatwia to początek fazę wyszukiwania, kiedy nie znamy dobrych serwisów do downloadu.

### Virtualna Polska - www.wp.pl

To mój ulubiony sposób znalezienia informacji. Jednym słowem szybki i niezawodny. Posiada sporo kącików tematycznych oraz możliwości wyszukiwania. Oprócz obszaru poszukiwania (Katalog, Polska, Świat, News lub na serwerach FTP!) umożliwia podanie bliższych informacji - data aktualizacji, słowa wymagane na stronie, słowa, których nie może być na stronie etc. Do plusów można zaliczyć coraz popularniejszą możliwość "kustomizacji" wyszukiwarki. Polega to na ustaleniu kilku opcji, które będą aktywne dla danego użytkownika. Kolejną dobrą wiadomością są darmowe konta pocztowe. Kto nie ma jeszcze takiego, niech szybko zakłada. Mimo to są jeszcze minusy - gdy po raz jakis w mieście popularne słowo, np. "Starcraft", to wyświetlane zostaną wszystkie strony posiadające szukany wyraz, nawet znajdujące się wewnątrz tego samego serwisu (np. starcraft.gry.pl/pliki oraz starcraft.gry.pl/recenzje). Uniemożliwia to szybkie przeglądanie wyników. Dla osób komunikatywnych przeznaczono chat-room - zawsze znajdzicie tam kogoś z Polski lub świata.

### Interia.pl - www.interia.pl

Interia to bardzo młody i ostro reklamowany portal. Jako inwestycja radia RMF FM posiada głównie najnowsze informacje z kraju i ze świata. Rozwija się dynamicznie, otwierając coraz to nowe serwisy (motoryzacyjny, komputerowy i inne). Minusem dziecięcego wieku jest mała objętość bazy danych. Nawet najpopularniejsze zagadnienia, jak np. "historia Internetu", powodują wyświetlenie TYLKO stron providerów internetowych. Dlatego jako wyszukiwarka na razie nie przedstawia większej wartości. Jednak jeśli chcesz "trywać kontakt z ludźmi", to zajrzyj tu i założ sobie darmowe konto mailowe.

### Onet.pl - www.onet.pl

Dobry serwis. Umożliwia wybranie porównywanej liczby parametrów co WP. Za oprócz konta e-mail możemy założyć darmowe miejsce na swoją stronę WWW. Osoby chcące pogawędzić znajdą coś dla siebie - chat-room. Nie jest obiegany, ale zawsze parę osób jest. Szkoła tylko, że posiada troszkę mało kącików tematycznych. Podsumowując: jest to portal warty uwagi, zwłaszcza dzięki darmowym stronom WWW.

# Gra i Produkt Roku 2000

## według czytelników CD-Action

Tradycyjnie w styczniowym wydaniu CD-Action ogłaszymy Plebiscyt na Produkt Roku. Nie chcemy dokonywać za Was wyboru, dlatego tam, gdzie to możliwe i konieczne, podajemy dłużą listę nominowanych produktów. Nie zawsze jednak taki wybór będzie możliwy. Prosimy jednak o głosy na formularzu wyciętym z czasopisma. Wszyscy głosujący, pod warunkiem podania danych osobowych i adresu z podpisem, będą mieli szansę na atrakcyjne upominki, wręczone na imprezie rocznicowej CD-Action w kwietniu. Szczegóły podamy w marcowym i kwietniowym numerze CDA. Jeśli chcecie odświeżyć sobie pamięć, na stronie 108 zamieszczamy kompletny spis gier, które opisywaliśmy w roku 2000.

### Proponujemy trzy kategorie Nagród:

1. Najlepsza Gra Roku 2000
2. Najlepszy Program Multimedialny Roku 2000
3. Najlepszy Produkt Sprzętowy Roku 2000

#### ★ Gra Roku

FPP/TPP  
Deus Ex.  
Rune  
Metal Gear Solid

• Gra przygodowa  
Escape from Monkey Island  
The Longest Journey  
Indiana Jones and the Infernal Machine

• RPG  
Icewind Dale  
Diablo II  
Planescape Torment  
Baldur's Gate II

• Simulator  
Need For Speed: Porsche 2000  
USAF  
Grand Prix III

• Gra sportowa  
Tony Hawk's Pro Skater  
NHL 2001  
Premier League Stars 2001



• RTS  
Majesty  
Homeworld: Cataclysm  
Sudden Strike

• Strategia  
Championship Manager 2000/2001  
Combat Mission

• Symulator  
Need For Speed: Porsche 2000  
USAF  
Grand Prix III

• Gra sportowa  
Tony Hawk's Pro Skater  
NHL 2001  
Premier League Stars 2001

Gra platformowa

Frogger 2  
Kapitan Pazur  
Kangurek Kao

Wpadka roku  
Zaproponuj sam  
(kupon na str. 118)



#### ★ Program Multimedialny Roku

Ozjus Cywilizacji  
English +  
Tell Me More: Angielski  
Seria Edurom  
Seria Magix



#### ★ Produkt Sprzętowy Roku

• Drukarki:  
Canon BJC-3000  
Epson Stylus Color 480  
Epson Stylus Photo 870  
HP Deskjet 950C  
HP Deskjet 970Cxi  
Lexmark Z52



• Akceleratory:  
3dfx Voodoo5 5500  
A-Plus AGP-V7700 GeForce2 GTS  
A-Plus AGP-V7100 GeForce2 MX  
A-Plus Radeon  
Creative 3D Blaster GeForce2 GTS  
Innatek Winfast GeForce2 GTS  
Innatek Winfast GeForce2 MX

• Kontrolery gier:  
Creative GamePad Cobra2  
Logitech Wingman Force3D  
Logitech Wingman Formula Force GP  
Gravis Destroyer Tilt  
Guillemot Force Feedback Joystick  
Trustmaster Formula PRO

• Procesory:  
AMD Duron  
AMD Athlon  
Intel Celeron  
Intel Pentium III  
Transmeta Crusoe  
IA Cyrix

• Płyty główne:  
Bit BC6-II  
Bit KT7  
Asus P3W-E  
ASUS BX Master  
ASUS KT7 Pro



NA ASFALCIE ŚWIAT SIE  
NIE KOŃCZY



# GRA TYSIĄCLECIA?

OK, jasne, wiemy. Lekka przesada. Nie ma gier, które mają 1000 lat. Przynajmniej mowa tu o grach komputerowych, bo przecież szachy, warcaby czy kość są na pewno starsze. Tym niemniej właśnie kończy się nam drugie tysiąclecie trwania naszej cywilizacji. I tę okazję chcemy uczcić plebiscytem, w którym nasi czytelnicy wybiorą sobie... najwspanialszą w świecie grę komputerową, w jaką grało się w minionym tysiączleciu. Przy czym "najwspanialsza" nie oznacza: najstarsza. Nie - chodzi tu o grę, która najbardziej was zachwyciła, która do dziś żyje w waszych sercach, mimo iż zapewne są już gry doskonalsze technicznie czy efektowniejsze wizualnie.

Ponadto wcale nie musi to być gra na PC-ta. Nie, może to być gra na jakikolwiek komputer. Spectrum, jakąś konsolę. Gameboy, automaty coin-up czy też prehistoryczne gry telewizyjne - wszystko się liczy. Były tylko była to gra, przy której - aby zagrać - należało patrzeć w ekran telewizora lub monitora.

Jak zatem wyobrażamy sobie ten plebiscyt? Otóż tak: każdy z was wybiera sobie tę JEDNĄ, JEDYNĄ grę, która (jego zdaniem) zasługuje na miano GRY TYSIĄCLECIA. Piszczie jej tytuł na kartce pocztowej, w nawiastie podając platformę sprzedawczą. Np. Commando (C-64) czy Saboteur (ZX Spectrum).



**Uwaga!!! Można podać swój tytuł!**

## Gra Roku

- FPP/TPP .....
- Gra przygodowa .....
- RPC .....
- RTS .....
- Symulator .....
- Grasportowa .....
- Gra platformowa .....
- Wpadka roku .....

## Produkt Sprzętowy Roku

- Akceleratory .....
- Kontrolery gier .....
- Procesory .....
- Płyty główne .....
- Drukarki .....
- Głośniki .....

## Program Multimedialny Roku

Imię: .....  
Nazwisko: .....  
Adres: .....  
Podpis: .....

Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych wydawnictwa Sfera Szkoła, o.o. i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa Sfera Szkoła, o.o. Dane są chronione zgodnie z Listą ochrony danych osobowych (Dz. L. Nr 133, poz. 933). Oznaczam, że wem o moim prawie do wejścia oraz poprawiania moich danych osobowych.



# Pomocna dłoń

Wszystkie anony do działu Pomocna dłoń zostały umieszczone na CD/DVD w katalogu Extras/PD. Tam też znajdziecie plik PRZECZYTAJ KONIECZNIE. Jeśli chcesz zobaczyć swój anons - przeczytaj koniecznie :). Przypominam też, że (w wypadku anonsów wysyłanych e-mailami) oferty, które zostaną wysłane na adres inny niż pd@cdaction.com.pl - NIE BĘDĄ PUBLIKOWANE. Nie będą też publikowane oferty niezgodne z regulaminem tej rubryki... Warto więc się z nim zapoznać.

## KUPIĘ

• Gra oryginal: Magi the gathering (komputerowa). Jakub Dąbek; ul. Spokojna 10; 83-031 Łęgowo. Tel.: 0586911130. E-mail: jurga\_d@tenbit.pl

• Game boy-a color ewentualnie wymienię na grę/gry komputerowe. Michał Muszkietor; ul. Sienkiewicza 23; 44-190 Knurów. E-mail: heroem@g2.pl

• Le Mans 24 Hours. Mój e-mail: fear\_pl@poczta.onet.pl. Adres: Tomasz Wiśniewski, ul. Jana Sawy 5/106; 20-632 Lublin

• Pilne kupię ORYGINALNA grę Trespasser, konieczenie z instrukcją. Cena do uzgodnienia. Jacek Piecko; ul. Burdzińskiego 9 m. 11; 03-480 Warszawa. E-mail: jpbonzai@poczta.onet.pl

• Dodatek do Baldur's Gate za rozsądną cenę lub wymienię na: Shadow Over Rivia, Mayday, Jack Orlando, Earth 2140, Earth 2140 misje, Grand Touring, Spellcross, Shogo PL, Emergency. Ew. je sprzedam (cena od 20 do 30 zł). Oryginalny! Arkadiusz Michalki; ul. Nozowickiego 44/10; 50-147 Wrocław, tel. 071/342-35-66.

• CD-A nr 27 (sierpień, 8/1998); nr 28 (październik, 10/1998); nr 29 (listopad, 11/1998). Mój adres: Marek Grabowski; ul. Raszkowska 1/10; 60-162 Poznań; tel. 0605-627-267 (po 18:00); (061) 86-89-710 (po 18:00). E-mail: 48605627267@textplus.gsm.pl (temat: CDA)

• Kupię film z 1966 r. "Inwazja potworów", reż. Inoshiro Honda. Piotr Klimczuk; Bezwola; ul. Planterska 2; 21-310 Wołyni; tel. (083) 35-20-259

• Poszukuję następujących gier: Wolf 3d; Doom 1 i 2; WarCraft 1 i 2; StarCraft; Prince of Persia 1 i 2; Quake 1; Duke Nukem 3d; Forsaken; Red Alert; Tiberium Sun; Age of Empires; Dune 2000; Last Bronx; Actua Ice Hockey; NBA 97; Tomb Raider 1; Heroes of Might And Magic 2 PL; Settlers 2 PL; Kick Off 97; Hexen II; Moto Racer; Blood 1; Ignition; MDK 1; Jack Orlando; Colin McRae Rally; NFS 2; Virtus Cop 2; Reah; Virtus Fighter 2; Resident Evil 1; Monkey Island III; Shadow Warrior. TYLKO ORYGINALE. Kontakt: Łukasz Skorupski; ul. Wiśniowa 24/28; 53-137 Wrocław; tel. (071) 78-35-965

• Kupię oryginalną wersję Warcraft 2, najlepiej Deluxe version. Kontakt: Marcin Iwaniec; ul. Legnicka 82/5; 54-206 Wrocław. E-mail: iwaniec\_marcin@poczta.onet.pl. tel./faks: 071 351 72 92

## FORUM

• Zapraszam do współpracy przy tworzeniu gazetki internetowej!!! Mój e-mail: dreus@pf.pl

• Szukam kodów do: Exterminata, Freespace; autovector@tl.com.pl

• Poszukuję kodów do gier: GTA, CROC, THE SIMS, SYDNEY 2000, TOMB RIDER 2 i 3, FALLOUT 2, MOTORHEAD. Proszę o kontakt: e-mail: romanczuk@strony.wp.pl lub romanczuk@wp.pl

• Poszukuję ludzi zajmujących się elektroniką, zamierzam w niedalekiej przyszłości otworzyć witrynę o temacie prawie do wątpienia oraz poprawiamy moje dane osobowe.

podstawach elektroniki i potrzebuję kogoś, kto pomoże mi piisać artyk. nt. podstaw elektroniki... Z góry Wszystkim dziękuję. Piszcie na adres: kuki@poland.com

• Czy istnieje coś takiego jak dodatki do Knights and Merchants? Proszę o nadesłanie mi kodów do Hopkinsa FBI. Mój e-mail: diabloladek@poczta.onet.pl

• Pilnie poszukuję kodów do needfor speed porsche. Kody proszę nadsyłać pod adres e-mail: kobramz@go2.pl. Krzysztof Dzida, Małochwiej Duży 50, 22-300 Krasnystaw, woj. lubelskie. E-mail: prisone@go2.pl

• Szukasz kodów? Zapraszam na moja stronkę z tipsami do gier!!! http://free.of.pl/tlpsy\_kerimka.Kerimek

• Uwaga, uwaga, nowo otwarta strona www.otchlan.hg.pl - gry, zapowiedzi, kursy i inne!!!!!! Krzyk! Blagam, niech ktoś wie, gdzie można kupić taką maskę! sylwek@go2.pl

• Zapraszam wszystkich wielbicieli sagi Oddworldu na jedną z nieliczych polskich witryn o tej tematyce. Poszukuję współpracowników w tworzeniu tego site'u. Oto jego adres: www.oddworld.prv.pl. Mój mail: rage5@poczta.wp.pl

• Najnowszy, aktualny - pierwszy numer magazynu internetowego WIATRAK dostępny pod adresem:

www.kkl.net.pl/~mkłodzio. A w nim m.in. o mieście

Koszcie, lazurowe, piła nożna i wiele, wiele innych.

Malle wysyłałe na dwa adresy: mkłodzio@poczta.kkl.net.pl lub wiatraczek1@poczta.wp.pl. Serdecznie zapraszam!!!

• Zapraszam wszystkich uczących się (i nie tylko...) na stronę www.gotowce.prv.pl. Oprócz licznych "pomocy naukowych" mnóstwo humoru, zabawnych mp3 i co najmniej 10 serio - Java Scripts, czyli niezbędnik każdego webmastera. Uwagi na adres: wojtek@poczta.fm

• Jeśli chcesz zaprenumerować darmowego e-zina Computer Mag, który zajmuje się sprzętem, programowaniem, telefonią komórkową i innymi ciekawostkami, to wyslij pusty mail na adres ysserian@g2.pl.

glam@egroups.com; aby się na nią zapisać, pls: subscribe-beglam@egroups.com

• Zagram w gry: Quake 2 i 3, NFS (nieważne, który), no i w co chcecie. Mój e-mail to: piotrduzinski@poczta.wp.pl

• Zapraszam wszystkich na stronę o grach RPG, karcianych, planszowych i bitewniakach. Znajdziecie tu masę informacji, solucje cRPG, listy kart, forum dyskusyjne itd. Możliwość uczestnictwa w grze online!!! Wystarczy, że wejdiesz na www.bbprg.com. BiggyK BiggyK@bbprg.com

• Ufo's. Jeśli ktoś ma problemy z Ufo's, niech wejdzie na stronę: http://www.gra.obywatel.pl/Ufos.htm. Kamcio z Gdańskia

• Zapraszam wszystkich wielbicieli sagi Oddworldu na jedną z nieliczych polskich witryn o tej tematyce. Poszukuję współpracowników w tworzeniu tego site'u. Oto jego adres: www.oddworld.prv.pl. Mój mail: rage5@poczta.wp.pl

• Najnowszy, aktualny - pierwszy numer magazynu internetowego WIATRAK dostępny pod adresem: www.kkl.net.pl/~mkłodzio. A w nim m.in. o mieście Koszcie, lazurowe, piła nożna i wiele, wiele innych. Malle wysyłałe na dwa adresy: mkłodzio@poczta.kkl.net.pl lub wiatraczek1@poczta.wp.pl. Serdecznie zapraszam!!!

• Zapraszam wszystkich uczących się (i nie tylko...) na stronę www.gotowce.prv.pl. Oprócz licznych "pomocy naukowych" mnóstwo humoru, zabawnych mp3 i co najmniej 10 serio - Java Scripts, czyli niezbędnik każdego webmastera. Uwagi na adres: wojtek@poczta.fm

• Jeśli chcesz zaprenumerować darmowego e-zina Computer Mag, który zajmuje się sprzętem, programowaniem, telefonią komórkową i innymi ciekawostkami, to wyslij pusty mail na adres ysserian@g2.pl.

• Nowy serwis MaTraX'a =:-). Wiele ciekawych rzeczy dla każdego: muzyka, gry, tipsy =:-). Adres: http://www.warezpl.com

• Problem strome! http://yeslik.w.interia.pl - jest tam klub, chat i dużo innych bajerków. Ta strona jest o wszystkim i dla wszystkich, zapraszam wszystkich). Yeslik@interia.pl

• UWAGA: powstaje nowa gra RPG pt. Wrota czasu. Czekajcie cierpliwie!!! Grę tworzy SZAMAN: szaman\_master@poczta.wp.pl

• Niedługo wystartuje nowy odlotowy mag internetowy: wszystkich chętnych do zaprenumerowania zina proszę o kontakt pod adresem gambrinus@poland.com

• Pomogę KAŻDEMU mężczyznę się z Simon the Sorcerer 2, Sam & Max, Police Quest 3 i wieloma innymi przygodzkami (oczywiście starszymi). Piszcie na adres: jacekhalas@szkoła.net

• Pomogę każdemu, kto ma problem z TR1, TR2, TR3, TR4 + wszystkie dodatki. E-mail: trmaster@poczta.onet.pl; tel.: (0-13) 4460335

Zostalem oszukany przez: M. Burego, Sepolno, woj. kujawsko-pomorskie. Mianowicie, osobnik ten miał się ze mną zamiennie na DVD-ROM. Ju miałem dach mu gry. Moje gry wysłałem mu 2 października (doszły do niego 11 października). (...) Dalej mu 3 pełne, oryginalne wersje gier: Broken Sword 2, A.D.2044, Podwójne kłopoty Buda Tuckera... E. Wydra, Kraśnik Lub.

>>> Panie M. Bury - albo szybko i uczciwie wyjaśnisz sprawę, albo... Albo pokażemy Ci, że oszustwo szarem cholerne nie popłaca. A uwierzę mi, że mamy parę metod narobienia nie tylko obyczaju, ale i kłopotów... Prawdziwych kłopotów. Dla tych, co wykorzystują nasze lamy dla swoich "gesztów" litost i zmilowanie nie zamilczamy. Przemysł to - byle szybko.

# Kurs C++

## część 9

**Wiktor Zychla**  
wzychla@vulcan.pl

lista dyskusyjna kursu:  
<http://members2.boardhost.com/TorqDJGPP>

**Bardzo często programista staje przez duży problemem: zaimplementowany algorytm daje ciekawe wyniki, tyle że w żółtym tempie. Wyjścia są dwa. Odczekać jakis czas, a problem rozwiąże się sam dzięki wzrostowi mocy obliczeniowej komputerów. Albo po prostu zmienić algorytm na lepszy.**

Szybka arytmetyka na liczbach rzeczywistych

Algorytm tworzenia fraktałnych zbiorów Julii, który ostatnio przedstawiłem, nie stety ma jedną wadę. Jest żenująco wolny. W każdym razie mnie nie zadawała. Ma jednak i zaletę: dość łatwo go zrozumieć, prościej już się po prostu nie da.

Tradycyjnie zaczynę od mierzenia czasu potrzebnego na przygotowanie przykładowych zbiorów Julii. Odpowiedni program znajdziesz na CD w podkatalogu **Julia1**. Oto czasy, jakie otrzymałem (nie używając żadnych przełączników do optymalizacji):

c	czas
(0, 0)	4,29
(-1, 0)	2,96
(0,5; 0,5)	1,97

Oczywiście najdłużej (4,29 sekundy) trwało generowanie owego "kótką" (patrz po przedni odcinek). Jest tam dużo punktów, dla których algorytm musi wykonać maksymalną liczbę iteracji (u nas było to 31).

Z każdym razem program mozolnie liczy  $x * x + c$  dla liczby zespolonych i, jak nie trudno się domyślić, właśnie to jest wąskim gardłem. Operacje na liczbach zmiennej-predziorkowych są już i tak dość wolne, a przecież liczby zespolone to coś więcej.

Neoceniona okaże się pewna bardzo ciekawa idea: otóż wszędzie tam, gdzie mamy do czynienia z operacjami na liczbach rzeczywistych, można reprezentować je za pomocą liczb całkowitych.

Na przykład zamiast 1.0 można pamiętać 1000. Zamiast 1,5 - 1500. Dodawanie i odejmowanie jest trywialne. Chcesz policzyć: 2,879 + 1,33? Proszę bardzo: 2879 + 133 = 4209. Wynik ogólnego dodawania: 4,209.

A co, jeśli interesuje mnie większa dokładność niż 3 miejsca po przecinku? Albo jeśli

```

z = x + y;
e = clock();
printf("typ int: %2.2f\n",
       (double)(e-s)/CLOCKS_PER_SEC);
return 0;
}

```

otrzymując wyniki: 0,77 dla typu int, 1,76 dla typu double (program w katalogu **TestPlus**). Podobnie przetestowanem mnożenie (program w katalogu **TestRazy**), otrzymując wyniki: 1,26 dla typu int, 1,81 dla typu double.

Wygląda więc na to, że druga wersja jest ok... 19 razy szybsza!



Rezultat taki sam jak ostatnio, ale 19 razy szybszej!

Zastosowałem tę technikę w programie rysującym fraktal Julii (katalog **Julia2**).

```

#include <stdio.h>
#include <pc.h>
#include <allegro.h>
#include <time.h>

clock_t s, e;

```

```

BITMAP* bufor;
int cx=0, cy=0;

```

```
void RysujJulie()
```

```
{
    int i, j, px, py;
    int xn, yn, x2, y2, x, y;
    unsigned char c;
    for (i=-1920, px=0; i<1920; i+=6, px++) {
        for (j=-1920, py=0; j<1920; j+=8, py++) {
            c=0;
            x=i; y=j;
            x2=x*x;
            y2=y*y;
            while ((x2+y2)<4000000) && (c<31) {
                c++;
                y=(x*y>>9)+cy;
                x=(x2-y2)>>10)+cx;
                x2=x*x;
                y2=y*y;
            }
            ((short int *)bufor->line)[py][px]=
makecol16(8*c, 255-c, 8*c);
        }
        blit(bufor, screen, 0, 0, 0,
              640, 480);
    }
}
```

```

int main()
{
    int err;
    allegro_init();
    set_color_depth(16);
    if ((err=set_gfx_mode(GFX_AUTODETECT,
                          640, 480, 0, 0))<0)
    {
        printf("Error: %s\n", allegro_error);
        return(1);
    }
    bufor = create_bitmap(640, 480);

```

```

    s = clock();
    RysujJulie();
    e = clock();
    printf("typ int: %2.2f\n",
           (double)(e-s)/CLOCKS_PER_SEC);
    x = 2.879; y = 1.33;
    s = clock();
    for (i=0; i<50000000; i++)

```

```

        zi = xi + yi;
        e = clock();
        bufor = create_bitmap(640, 480);
    }

```

```

    s = clock();
    RysujJulie();
    e = clock();
    getch();
}

```

I tu tkwi haczyk. Otóż nikt nie każe nam korzystać z "bazy" równej 1000. Okazuje się, że o wiele wydajniej zadziała... np. 1024. Zamiast dzielić przez 1000, wystarczy wykonać operację przesunięcia binowego o 10 bitów w prawo!

Przetestowałem dodawanie:

```
# include <stdio.h>
```

```
# include <time.h>
```

```
int main()
{
    int err;

```

```
    allegro_init();
    set_color_depth(16);
    if ((err=set_gfx_mode(GFX_AUTODETECT,
                          640, 480, 0, 0))<0)
    {

```

```
        printf("Error: %s\n", allegro_error);
        return(1);
    }

```

```
    bufor = create_bitmap(640, 480);

```

```

    s = clock();
    RysujJulie();
    e = clock();
    getch();
}

```

Nasz wzorek wygląda więc jako tak:

```
(xp, yp) -> (xp, yp) * (xp, yp) + (cx, cy) [1]
```

Mnożenie liczb zespolonych wyraża się wzorem:

```
(a, b) * (c, d) = (ac - bd, ad + bc)
```

```

destroy bitmap(bufor);
textmode(3);
printf("Czas rysowania: %2.2f
sec.\n",
(double)(e-s)/CLOCKS_PER_SEC);
getch();
}

```

Oto uzyskane czasy:

c	czas
(0, 0)	0,22
(-1, 0)	0,16
(0,5; 0,5)	0,11

jeśli popatrzyż uważnie na postać liniek programu //1 i na to, co teraz wyliczyłem, to zobaczyż, że to jest dokładnie to samo (pamiętałem o tym, aby przy mnożeniu przesuwać o odpowiednią liczbę bitów w prawo, a zamiast pisać  $(2 * xp * yp) >> 10$  napisać  $(xp * yp) >> 9$ ).

Do tej pory mówiłem o zbiorach Julii w przestrzeni liczb zespolonych. Okazuje się, że model działa również dobrze w przestrzeni kwaternionów, czyli w przestrzeni... czterowymiarowej. Oszczędź szczegółów technicznych, za to chciałbym zainteresować wszystkich wyjątkowo ciekawym programem. To QUAT autorstwa Dirk Meyera. Dzięki QUAT-owi można oglądać trójwymiarowe obrazy takich zbiorów. Program (binarny i źródłowy) możnaściągnąć z: <http://www.cip.rus.uni-stuttgart.de/~phy1733/index.html>. Dodam, że rozpowszechniany jest na podstawie licencji GNU.

To, co mi się podoba najbardziej, to możliwość tworzenia obrazów stereoskopowych (w końcu cztery wymiary oglądane w trzech to coś więcej niż w dwóch). Oto kilka przykładów.

Skoro zbiorzy potrafiemy generować już w znośnym czasie, to w dość prosty sposób można uzyskać ich animację. Wystarczy płynnie modyfikować parametr c. Podobną rzeczą robiłem już przy omawianiu efektu wicherowania, więc przypomnę, że można do tego celu zapracować funkcje trygonometryczne. Program w katalogu **Julia3**.

Skoro zbiorzy potrafiemy generować już w znośnym czasie, to w dość prosty sposób można uzyskać ich animację. Wystarczy płynnie modyfikować parametr c. Podobną rzeczą robiłem już przy omawianiu efektu wicherowania, więc przypomnę, że można do tego celu zapracować funkcje trygonometryczne. Program w katalogu **Julia3**.

Tak właśnie wygląda wzór naszego prostego układu iteracyjnego ( $x * x + c$ ) przetłumaczony na język "szybkiej" arytmetyki. Jego zrozumienie wymaga głębokiego wniknięcia w szczególne operacje na liczbach zespolonych. Zaинтересowanych zapraszam do lektury, a nieszainteresowanych mogą przeskoczyć dalej.

Każda liczba zespolona jest parą liczb rzeczywistych. Aby więc przetłumaczyć wzór układu iteracyjnego  $x -> x * x + c$ , najpierw należy sobie uświadomić, że zarówno x, jak i c są PARAMI liczb. Niech więc  $x = (xp, yp)$ , a  $c = (cx, cy)$ .

Nasz wzorek wygląda więc jako tak:

$(xp, yp) -> (xp, yp) * (xp, yp) + (cx, cy) [1]$

Mnożenie liczb zespolonych wyraża się wzorem:

$(a, b) * (c, d) = (ac - bd, ad + bc)$

a dodawanie:

$(a, b) + (c, d) = (a + c, b + d)$

Po rozpisaniu wzorek [1] przyjmuje więc postać:

$(xp, yp) -> (xp * xp - yp * yp + cx, 2 * xp * yp + cy) [2]$

W tym wypadku mnożenie i dodawanie

wykonujemy na liczbach rzeczywistych.

Skoro zbiorzy potrafiemy generować już w znośnym czasie, to w dość prosty sposób można uzyskać ich animację. Wystarczy płynnie modyfikować parametr c. Podobną rzeczą robiłem już przy omawianiu efektu wicherowania, więc przypomnę, że można do tego celu zapracować funkcje trygonometryczne. Program w katalogu **Julia3**.

Skoro zbiorzy potrafiemy generować już w znośnym czasie, to w dość prosty sposób można uzyskać ich animację. Wystarczy płynnie modyfikować parametr c. Podobną rzeczą robiłem już przy omawianiu efektu wicherowania, więc przypomnę, że można do tego celu zapracować funkcje trygonometryczne. Program w katalogu **Julia3**.

Tak właśnie wygląda wzór naszego prostego układu iteracyjnego ( $x * x + c$ ) przetłumaczony na język "szybkiej" arytmetyki. Jego zrozumienie wymaga głębokiego wniknięcia w szczególne operacje na liczbach zespolonych. Zainterestedowanych zapraszam do lektury, a nieszainteresowanych mogą przeskoczyć dalej.

Skoro zbiorzy potrafiemy generować już w znośnym czasie, to w dość prosty sposób można uzyskać ich animację. Wystarczy płynnie modyfikować parametr c. Podobną rzeczą robiłem już przy omawianiu efektu wicherowania, więc przypomnę, że można do tego celu zapracować funkcje trygonometryczne. Program w katalogu **Julia3**.

Tak właśnie wygląda wzór naszego prostego układu iteracyjnego ( $x * x + c$ ) przetłumaczony na język "szybkiej" arytmetyki. Jego zrozumienie wymaga głębokiego wniknięcia w szczególne operacje na liczbach zespolonych. Zainterestedowanych zapraszam do lektury, a nieszainteresowanych mogą przeskoczyć dalej.

Skoro zbiorzy potrafiemy generować już w znośnym czasie, to w dość prosty sposób można uzyskać ich animację. Wystarczy płynnie modyfikować parametr c. Podobną rzeczą robiłem już przy omawianiu efektu wicherowania, więc przypomnę, że można do tego celu zapracować funkcje trygonometryczne. Program w katalogu **Julia3**.

Tak właśnie wygląda wzór naszego prostego układu iteracyjnego ( $x * x + c$ ) przetłumaczony na język "szybkiej" arytmetyki. Jego zrozumienie wymaga głębokiego wniknięcia w szczególne operacje na liczbach zespolonych. Zainterestedowanych zapraszam do lektury, a nieszainteresowanych mogą przeskoczyć dalej.

Skoro zbiorzy potrafiemy generować już w znośnym czasie, to w dość prosty sposób można uzyskać ich animację. Wystarczy płynnie modyfikować parametr c. Podobną rzeczą robiłem już przy omawianiu efektu wicherowania, więc przypomnę, że można do tego celu zapracować funkcje trygonometryczne. Program w katalogu **Julia3**.

Tak właśnie wygląda wzór naszego prostego układu iteracyjnego ( $x * x + c$ ) przetłumaczony na język "szybkiej" arytmetyki. Jego zrozumienie wymaga głębokiego wniknięcia w szczególne operacje na liczbach zespolonych. Zainterestedowanych zapraszam do lektury, a nieszainteresowanych mogą przeskoczyć dalej.

Skoro zbiorzy potrafiemy generować już w znośnym czasie, to w dość prosty sposób można uzyskać ich animację. Wystarczy płynnie modyfikować parametr c. Podobną rzeczą robiłem już przy omawianiu efektu wicherowania, więc przypomnę, że można do tego celu zapracować funkcje trygonometryczne. Program w katalogu **Julia3**.

Tak właśnie wygląda wzór naszego prostego układu iteracyjnego ( $x * x + c$ ) przetłumaczony na język "szybkiej" arytmetyki. Jego zrozumienie wymaga głębokiego wniknięcia w szczególne operacje na liczbach zespolonych. Zainterestedowanych zapraszam do lektury, a nieszainteresowanych mogą przeskoczyć dalej.

Skoro zbiorzy potrafiemy generować już w znośnym czasie, to w dość prosty sposób można uzyskać ich animację. Wystarczy płynnie modyfikować parametr c. Podobną rzeczą robiłem już przy omawianiu efektu wicherowania, więc przypomnę, że można do tego celu zapracować funkcje trygonometryczne. Program w katalogu **Julia3**.

Tak właśnie wygląda wzór naszego prostego układu iteracyjnego ( $x * x + c$ ) przetłumaczony na język "szybkiej" arytmetyki. Jego zrozumienie wymaga głębokiego wniknięcia w szczególne operacje na liczbach zespolonych. Zainterestedowanych zapraszam do lektury, a nieszainteresowanych mogą przeskoczyć dalej.

Skoro zbiorzy potrafiemy generować już w znośnym czasie, to w dość prosty sposób można uzyskać ich animację. Wystarczy płynnie modyfikować parametr c. Podobną rzeczą robiłem już przy omawianiu efektu wicherowania, więc przypomnę, że można do tego celu zapracować funkcje trygonometryczne. Program w katalogu **Julia3**.

Tak właśnie wygląda wzór naszego prostego układu iteracyjnego ( $x * x + c$ ) przetłumaczony na język "szybkiej" arytmetyki. Jego zrozumienie wymaga głębokiego wniknięcia w szczególne operacje na liczbach zespolonych. Zainterestedowanych zapraszam do lektury, a nieszainteresowanych mogą przeskoczyć dalej.

Skoro zbiorzy potrafiemy generować już w znośnym czasie, to w dość prosty sposób można uzyskać ich animację. Wystarczy płynnie modyfikować parametr c. Podobną rzeczą robiłem już przy omawianiu efektu wicherowania, więc przypomnę, że można do tego celu zapracować funkcje trygonometryczne. Program w katalogu **Julia3**.

Tak właśnie wygląda wzór naszego prostego układu iteracyjnego ( $x * x + c$ ) przetłumaczony na język "szybkiej" arytmetyki. Jego zrozumienie wymaga głębokiego wniknięcia w szczególne operacje na liczbach zespolonych. Zainterestedowanych zapraszam do lektury, a nieszainteresowanych mogą przeskoczyć dalej.

# 2 CD PCFormat®

**Porady, kursy, informacje**

[www.pcformat.pl](http://www.pcformat.pl)

## Cyfrowe zblizenie

- ✓ Kompendium komputerowej fotografii



## Wszystko dla mnie, za darmo!

- ✓ 40 aplikacji, które można zdobyć, nie płacąc ani złotówki
- ✓ pakiety biurowe
- ✓ programy graficzne
- ✓ PIM-y
- ✓ Narzędzia do prezentacji
- ✓ Tworzenie stron WWW
- ✓ Aplikacje CAD
- ✓ Modelowanie 3D
- ✓ Użytki
- ✓ Serwisy online (biura wirtualne, albumy fotograficzne, przechowywanie danych i inne)



## Heavy Metal

- ✓ Roboty - panowie i przyszłość inteligencji czy sługi i śmieszne dziwadła?

## Na dwóch CD pełne wersje

Hemera Photo-Objects Sampler  
Internet Explorer 5.5  
Mail Watch  
Second Copy  
SafeClean Utilities 2.0  
WinOptimizer 99  
WS\_Ping ProPack 2.1  
Uninstall Manager 2.0  
Web Personal Edition  
ProtectX 3.05  
GenoPro 1.71  
Forte for Java, Community Edition  
Singularity 3.0  
SmartDraw 3



Tropikalne  
ryby  
akwariowe



## Poradniki, przewodniki, kursy!

- ✓ SB Live 5.1 Platinum. Player 512
- ✓ Coolery
- ✓ Sterowanie głosem
- ✓ Procesory
- ✓ 20 substancialnych porad dla Worda 2000
- ✓ Wielkie pieniądze (Microsoft Money 2000, pakiety finansowe)
- ✓ Windows - zapomniane narzędzia



# Poszukiwana jest MYSZ...

## ...żiva lub martwa

**Heh, nie wiemy, czy zdajecie sobie z tego sprawę, że za kilka dni będziemy mieli nowy, już dwudziesty pierwszy wiek! Dzięki temu będziemy mogli kiedyś napisać, że żyliśmy na przelotem XX i XXI wieku. Jak to dume brzmii! :) No ale przestańmy już zachwycać się nieustannie płynącym czasem ("dziś sam jestem dziadkiem...") - dop. Raziel). Ekhm... Otóż tym razem przysykalismy dla was programki ukazujące sposób wykorzystania myszki w Pascalu, a także... wyniki naszego minikonkursu!**

### PolarX & Raziel (Blue East Software)

Przypomnijmy może najpierw, jakie było wasze zadanie. Otóż zadaliśmy was pytanie: "Czym różni się Pascal od Turbo Pascala?". Rozwiązań na konkurs przyszło naprawdę wiele, za co wszystkim czytelnikom dziękujemy. Wasze odpowiedzi były bardzo zróżnicowane, no ale za chwilę przekonacie się o tym sami. Najpierw wyniki. Otóż wszem i wobec ogłoszamy, że zwycięzcy drugiego pascalowego konkursu zostali... WSZYSCY BIORĄCY W NIM UDZIAŁ! :). A dlaczego to? Ano dlatego, iż nie chcieliśmy nikogo wyróżniać, nie będąc sami w 100% pewni odpowiedzi :). Może to i trochę śmiesznie brzmi, ale ten nasz konkurs miał być taki raczej "dla ja". Jak już wcześniej wspomnialiśmy, przyszło do nas wiele ciekawych odpowiedzi. Postanowiliśmy wybrać dla was kilka najciekawszych i opublikować je. No i to też czynimy :).

### Czym się różni Pascal od Turbo Pascal?

Po pierwsze: Pascal był fizykiem (chyle). Turbo Pascal raczej nim nie był. Po drugie: Pascal i Turbo Pascal to dwie różne nazwy tego samego języka programowania. Ale czemu nadano mu dwie nazwy? Przypuszczam, że w celach reklamowo-promocyjnych. Pascal powstał w czasach, gdy kompy były baaaardzo wolne i nazwa Turbo Pascal miała powiedzieć ludziom, że kompilator będzie chodzić szybko nawet na ich słabym sprzęcie, a w rezultacie zachęcić do kupna. Po trzecie: no to na tyle.

### Guinea

NAGRODA: wyśrubowany śrubokręt

To jest jak z C i C++. Nowsza wersja zawiera stare procedury i funkcje, ale ma także dołożone nowe, bardziej na czasie. Kiedy projektowano Pascal, nie było czego takiego jak programowanie obiektowe czy "hermetyzacja" danych i funkcji, a "modularyzacja" programów pozostawała na bardzo niskim poziomie. To wszystko weszło razem z C++, potem przeszło na Turbo Pascal. Kompilator TP umie wykorzystać nowe możliwości nowszych procesorów (nowszych dla niego, np. 486), takie jak 32-bitowe instrukcje koprocesora. Jedną z przydatniejszych rzeczy jest wprowadzenie nieskończonego stringa, który jest nadal używany w Delphi 5. Dla programów DOSowych szczególnie wartościowa jest obsługa trybu chronionego procesora, która z kolei okazuje się niezmiernie pomocna w programach opartych na Turbo Vision (także wspólnym dodatku).

Andrzej N. "SirTAP"

### NAGRODA: długopis z automatycznym zmieniaczem płyt

\*\*\*

Witam. Otóż odpowiedź jest prosta: Turbo Pascal to po prostu podkręcona wersja Pascal (Pascal działa ze zwykłą prędkością, a Turbo Pascal z prędkością Turbo). (...)

Marcin J.

### NAGRODA: turbosprzątarka (z unowocześnioną opcją TURBO, oczywiście)

\*\*\*

Pascal to ogólna idea języka programowania. Turbo Pascal to konkretna realizacja (interpretacja) tego języka na konkrete komputery klasy PC, zredukowana przez (konkretną :) - MY firmę Borland. (...)

GraCz

### NAGRODA: baaardzo konkretna; konkretny jednośladowy monitor, z konkretnym jednokolorowym wyświetlaczem (w konkretnym kolorze, ma się rozumieć)

Jak sami widziecie, mieliśmy troszkę czytania :). No ale pora zamknąć już temat konkursu i przejść do rzeczy bardziej konkretnych (hie, hie :)). Tak więc dziś zajmiemy się obiecaną myszką :). Pierwszym krokiem w naszych dzisiejszych poczynaniach będzie stworzenie prostego modułu, który ułatwi nam później posługiwanie się myszką. Zatem włącz swojego Turbo Pascala i do dzieła!

#### {moduł006 - obsługa myszki}

unit moduł006;

interface  
uses dos;

```
procedure PokazMysz;  
procedure UkryjMysz;  
procedure PozycjaMysz(var  
x,y,b:word);  
procedure KlatkaMysz(x1,y1,x2,  
y2:word);
```

implementation

```
procedure PokazMysz;  
var r:registers;  
begin  
r.ax:= $0001;  
intr($33,r);  
end;
```

```
procedure UkryjMysz;  
var r:registers;  
begin  
r.ax:= $0002;  
intr($33,r);  
end;
```

procedure PozycjaMysz(var  
x,y,b:word);

var r:registers;

```
begin  
r.ax:= $0003;  
intr($33,r);  
x:= r.dx;  
y:= r.dx;  
b:= r.bx;  
end;
```

procedure KlatkaMysz(x1,y1,x2,  
y2:word);

var r:registers;

```
begin  
r.ax:= $0007;  
r.cx:= x1;  
r.dx:= x2;  
intr($33,r);  
r.ax:= $0008;  
r(cx:= y1;  
r.dx:= y2;  
intr($33,r);  
end;
```

end.

Objaśnienie:

{1} polecenie KlatkaMysz wywołujemy wraz z parametrami w nawiasie (x1,y1,x2,y2), które określają współrzędne punktu początkowego i końcowego obszaru, po jakim może grasować nasza myszka.

W powyższym programie daliśmy naszej mysce do dyspozycji około 1/4 powierzchni ekranu monitora. Moglibyśmy do tego dodać jeszcze np. wyświetlacz aktualnych współrzędnych. Postanowiliśmy jednak przejść szybko do myszki w trybie graficznym, aby tutaj pokazać was, do czego tak naprawdę możemy wykorzystać naszą podopieczną :). Zacznijmy więc od rzeczy banalnej - od zainicjowania myszki w trybie graficznym.

program107 - mysz w 640 x 480

```
program program107;  
uses moduł006,crt,graph;  
var sterownik,tryb:integer;
```

```
procedure inicjacja;  
begin  
sterownik:=9;
```

Zapewne zaskoczył cię widok niezrozumiałych "krzaczków" w powyższym module. Lecz głowa do góry - nie będziesz musiał (przynajmniej na razie) uczyć się ich znaczenia. Zdradzimy tylko tyle, że znajdują się one z tzw. przewianiami. Nie dobra, podstawowe wiadomości już mamy, pora więc napisać nasz pierwszy program obsługujący mysz - w trybie tekstowym.

program105 - myszko, pokaż się!

program program105;  
uses moduł006,crt;

```
begin  
pokazmysz;  
readkey;  
end.
```

Objaśnienie:

Na pierwszy rzut oka to "coś", co nawiązuje myszką, wygląda jak latający prostokąt :). Nie można jednak narzekać - jest to bowiem typowy wygląd tekstuowego kursora. Spróbujmy jednak urozmaicić nasz program o prosty bajer ograniczający swobodę ruchu naszej myszki :).

program106 - mysz ma nową klatkę

program program106;  
uses moduł006,crt;

```
begin  
klatkaMysz(1,1,300,100); {1}  
pokazmysz;  
readkey;  
end.
```

Objaśnienie:

{1} polecenie KlatkaMysz wywołujemy wraz z parametrami w nawiasie (x1,y1,x2,y2), które określają współrzędne punktu początkowego i końcowego obszaru, po jakim może grasować nasza myszka.

W powyższym programie daliśmy naszej mysce do dyspozycji około 1/4 powierzchni ekranu monitora. Moglibyśmy do tego dodać jeszcze np. wyświetlacz aktualnych współrzędnych. Postanowiliśmy jednak przejść szybko do myszki w trybie graficznym, aby tutaj pokazać was, do czego tak naprawdę możemy wykorzystać naszą podopieczną :). Zacznijmy więc od rzeczy banalnej - od zainicjowania myszki w trybie graficznym.

program107 - mysz w 640 x 480

```
program program107;  
uses moduł006,crt,graph;  
var sterownik,tryb:integer;
```

```
procedure inicjacja;  
begin  
sterownik:=9;
```

tryb:=2;

```
initgraph(sterownik,tryb,'c:\...\bg1\');
```

end;

```
begin  
inicjacja;  
pokazmysz;  
readkey;  
end.
```

Objaśnienie:

No i mamy piękną, kształtną myszkę (to już nie to samo co ten tekstowy prostokąt :)). Szkoda tylko, że nasz kurSOR nie ma jakiegoś fajnego wzorca, ale może i na to przyjdzie pora :). W następnym programku spróbowamy urozmaicić nasz ekran o kilka fajnych bajerków. No więc do dzieła!

program108 - gdzie jesteś, myszko?

```
program program108;  
uses moduł006,crt,graph;  
var sterownik,tryb:integer;  
x,y,b,xx,yy,bb:word;  
pozx,pozy,stanb:string;
```

```
procedure inicjacja;  
begin  
sterownik:=9;  
tryb:=2;  
initgraph(sterownik,tryb,'c:\...\bg1\');
```

procedure myszka;

```
begin  
pozx:= '0';  
pozy:= '0';  
stanb:= '0';
```

```
outtextxy(10,440,pozx);  
outtextxy(10,450,pozy);  
outtextxy(10,460,stanb);
```

```
setfillstyle(1,0);  
pokazmysz;
```

```
repeat  
pozycjamysz(x,y,b);  
if (xx<>x) or (yy<>y) or  
(bb<>b) then
```

```
begin  
ukryjmysz;  
bar(10,440,35,470);  
xx:= x;  
yy:= y;  
bb:= b;
```

```
str(xx,pozx);  
str(yy,pozy);  
str(bb,stanb);
```

```
outtextxy(10,440,pozx);  
outtextxy(10,450,pozy);  
outtextxy(10,460,stanb);
```

```
pokazmysz;
```

```
end;
```

```
until keypressed;
```

begin  
inicjacja;

myszka;

closegraph;

end.

Objaśnienie:

W powyższym programie mamy kilka ważnych nowostek. Pierwszą z nich jest zastosowanie pętli REPEAT..UNTIL, na początku której wstawiliśmy polecenie PozycjaMysz(x,y,b). Jak łatwo można się dopatrzeć, w powyższej pętli nie ma żadnych poleceń specjalnie opierających "zapętlanie", więc procedura PozycjaMysz jest powtarzana "bardzo często". Dzięki temu

program cały czas ma "na świeżo" podawane dane dotyczące stanu myszki. Przydatobędzie się jeszcze rzec słówko na temat możliwych "stanów" przycisków myszy. Jak zapewne zauważycie, wcisnięciu przycisku towarzyszy zmiana cyferek. Możliwe wartości to 0-7. Oto co poszczególnie z nich oznaczają:

0 - brak wcisniętych przycisków

1 - lewy przycisk myszy

2 - prawy przycisk myszy

3 - lewy + prawy przycisk myszy

4 - środkowy przycisk myszy

5 - lewy + środkowy przycisk myszy

6 - prawy + środkowy przycisk myszy

7 - lewy + prawy + środkowy przycisk myszy

8 - lewy palec kota...?!) :))

Dziwne w powyższym przykładzie może wydać się was, że zawsze, kiedy każemy coś wyświetlić na ekranie, WYŁĄCZAMY MYSZKĘ. Niestety jest to konieczne, gdyż w innym wypadku to, co napiszemy, może "znikać". Jeśli chcecie wiedzieć, o co dokładnie nam chodzi, wyciągniecie w kółku odpowiednie linijki i zobaczcie sami... Sposobu działania powyższego programu omawiać chyba nie trzeba, bo wystarczy rzucić okiem na kod i wszystko jest jasne :). A teraz mamy coś dla tych, którzy nie przepadają za panem Gatesem i jego Windosem :).

program109 - Turbo Pascal Paint, czyli robimy konkurencję Microsoftowi :P

```
program program109;  
uses moduł006,crt,graph;  
var sterownik,tryb:integer;  
x,y,b,xx,yy,bb:word;
```

procedure inicjacja;

begin  
sterownik:=9;

tryb:=2;

```
initgraph(sterownik,tryb,'c:\...\bg1\');
```

procedure paint;

begin  
inicjacja;

pokazmysz;

repeat

pozycjamysz(x,y,b);  
if (xx<>x) or (yy<>y) or  
(bb<>b) then

```
begin  
ukryjmysz;  
bar(10,440,35,470);  
xx:= x;  
yy:= y;  
bb:= b;
```

```
str(xx,pozx);  
str(yy,pozy);  
str(bb,stanb);
```

```
outtextxy(10,440,pozx);  
outtextxy(10,450,pozy);  
outtextxy(10,460,stanb);
```

pokazmysz;

end;

until keypressed;

begin  
inicjacja;

paint;

closegraph;

end.

Objaśnienie:

Jak widziecie, udało nam się

# SCENA Komputerowa

## ZX-PARTY 2000

**Ostatecznie więc udało się nam organizować naszą "owną" wersję konkursu, i było ostry, ale może zacznijmy od konkretnego tego konkursu, który odbył się dnia 25-27 sierpnia. Nasza ekipa, jak zwykle, pracowała nad konkursem, tworząc pod uwagę upłyty oraz tryk tradycyjny, chcieliśmy zorganizować go na tyle, abyśmy mogli czekać na małe panie stojące wzdłuż dróg, i aby nie było żadnych problemów. Wystarczyła się jedna kobieta pracująca; niewiele to, ażkolwiek ja i moja ekipa nie mogliśmy sobie pozwolić na taką sytuację. Wystarczyła nam deficyt "pań". Stała ona na skraju ulicy i wyglądała wspaniale, i kiedy do niej w samochodach, płasując i wiącąc się, jakby jej ciolem kierowcy, i kiedy do niej przykławieszona była na sznurkach, niczym marionetka. Byliśmy tak zszokowani tym, co zobaczyliśmy, że nawet zapomnieliśmy wykrzyknąć w jej stronę paru ciechotek.**

**T**y razem nasza załoga była nieco większa, gdyż zabrała się z nami moja siostra; nie za bardzo interesuje się ona komputerami ośmiorodzinnymi, jest jednakże żywotnie zainteresowana wszelkimi innymi czynnościami, które podejmowaliśmy na opisywanym spotkaniu, hehehehe. Chciałyśmy jej w tym miejscu podziękować, jako kierowcy, za to, iż podczas podróży muśniętem zmieniać sobie spodnie odzieżne po jej odważnej szarży czółową na poloneza: jednocześnie chciałyśmy ją pocieszyć, iż następnym razem to już na pewno trafi.

Tak czy inaczej, po ponad pięciu godzinach dotarliśmy na miejsce. Organizatorem party był WILL, założyciel najlepszego polskiego maga spectrumowego "ZX-LAND", który potem przejęła grupa ILLUSION. Jako że jego bratem jest FLEA, komodorowy swapper, na miejscu pojawiło się też paru komodorowców. Jeśli zaś chodzi o właściwym gości, to ostatecznie Polaków było najmniej. Najwięcej było ludzi z zagranicy: pokazali się Czesi, Słowacy i Anglicy. Ostatecznie więc zorganizowaliśmy normalne party, a nie tylko meeting, jak to było w zeszłym roku. Przychodziły członkowie najlepszych spectrumowych grup: K3L, 3SC, RAWW ARSE, ILLUSION (z tej ostatniej był tylko MAŁY, szkoda); nareszcie były normalne compoty, albowiem prac uzbierało się dosyć sporo...)

Ale leżmy chronologicznie. Pierwszy dzień - piątek - nie był szczególnie oficjalny (inna sprawa, że cafe party nie było za bardzo oficjalne, hehe). Ludzie gadali, pili, ponadto pili oraz plili. Jednym zaplanowanym punktem programu było oglądanie dem z wcześniejszego tygodnia - o ile mnie pamięć nie myli - party CHAOS CONSTRUCTIONS 2000. Tlazaa... Trzeba przyznać, iż prace owe zrobiły na wszystkich silnorujające wrażenie. Dla mnie było to tym bardziej miłe, że wygrali moi dobrzy koledzy, grupa BRAINWAVE, i to swoim pierwotnym "pełnometrażowym" :) dermem. Przy okazji tego samego dnia zdezaktywowałem na wiele parę ton sprzętu elektronicznego, usiłując podłączyć wszystko w celu przeprowadzenia prezentacji w dniu następnym. Okazało się, że fazy zasilania były niezgodne (czy jakos tak, ja się tam nie znam, ja jestem prosty, do elektryki nienawykiły), tak aby

inaczej straciłem oba moje Spectrumy :((( - Timex z twardem dyskiem oraz ZX-a 128K, zanim w reszcie udało się jako tak przygotować sprzęt.

W drugim dniu dojechało jeszcze trochę osób, tak z Polski, jak i z Czech. W tym dniu miały być compoty, lecz stanowiło to dla nas pokaźny problem, albowiem większość sprzętu się pożarła. Ostatecznie miała miejsce niewielka dawka kaszanki, ponieważ tylko do music-compo użyliśmy Spectruma, reszta muzyka iść z emulatorem; nikt już nie chciał narażać kolejnych komputerów/telewizorów/tunerów na spalenie... To właśnie w drugi dzień spotkania przez okno wleciała pokaźnych rozmiarów ryba, która lądując zakrwiła posadzkę. Było to tak irracjonalne wydarzenie, że wszyscy ustupieli. Yarek Acamski był wtedy w samochodzie i widział, że do dzieci w ten sposób zabawiali się nie-skromnie, ale skoro w tamtych rejonach tak się wita goście, to ja w przyszłym roku zażyczę bym sobie chciało jakiego filata, hehehehe. Habib zaś skonstatował, iż powinniśmy wracać czem przedżej do domu, bo jeśli tutaj nawet dzieci znają obyczaje mafijne, to..... :)

Wieczorkiem rozpoczęły się prezentacje prac, które co poniekrotnie kończyły już na miejscu od dwóch dni. Trzeba przyznać, iż obawiałem się, że prace owszem będzie mało, a ostatecznie ich liczba we wszelkich kategoriach była zupełnie rozsądna. To samo dotyczy jakości, zwłaszcza intra 1K były doskonale; warto w tym miejscu wspomnieć o dziele Gasmana/RA oraz Baze'a/3SC (dwa pierwsze miejsca). Jeśli chodzi o grafikę, to całkiem słusznie wygrała Hanna/CrazyTronic, chyba jedyna kobieta na spectrumowej scenie. Szkoda, że wspaniała muzyka, której autorem był TDM/K3L, miała zaledwie trzecie miejsce, powinna być pierwsza... Co do dem competition, to już faktycznie były jaja jak balony (i bardzo dobrze); w sumie wszystkie prace to były crazy-dema, przy większości z nich można było umieć na hiperwentylację ze śmiechu, hehehehe, a wygrał oczywiście szaleniec Hellboy (ten nick tak się właśnie pisze, hehe). Trzeba przyznać, iż ludzie poszli w kierunku dobrej zabawy, a nie zabijania się o to, kto jest lepszy - i to mnie cieszy.

## Kurs MS DOS-a

part #3

### Witam ponownie!

ostalem już kilka dni odnośnie waszego stosunku do ursu. Jak na razie wszystko jest piękne, macie trochę problemów, więc zrobilem mini-konferencję mailami na końcu, wzorem ursa Pascala. To tyle, teraz powiem wam, co tez chciałbym dzisiaj mówić. A będą to podstawy tworzenia plików wsadowych oraz nienie w MS DOS-ie. Te ostatnie są zupełnie inaczej obsługiwane niż znanie na przykład z Pascalą, więc radzę chociaż na okiem.

Także mój wzór na batch file jest mniej więcej taki:

```
@echo off
cls
[komendy programu]
```

Tyle w kwestii podstaw tworzenia plików wsadowych. A teraz mail-konferencja (przypominam adres - komink@grzy.pl)! Uwaga! Maile są w takiej postaci, w jakiej je otrzymałem, więc wszelkie niepoprawności nie są moją winą :).

Ja w sprawie kursu... :))
Mniej więcej poruszałem się w DOS-ie... z tym że ostatnio zaskoczyła mnie jedna rzecz, mianowicie eee... ...kopiowanie katalogów. I zawsze myślałem, że odbywa się to za pomocą tej samej komendy co w plikach - copy... a tutaj qfa. Nie działa... Co robić??

P.S. Nie znasz przypadkiem adresu, skąd można byściągnąć w miarę nową pełną instalacyjną wersję DOS-a?

Redloff

Katalogi kopujemy polecienniem xcopy [źródło] [cel]. Kopiuje ono również pliki, to jest po prostu taka rozwinięta wersja poleceń copy. Np. xcopy c:\windows\\* d:\

Natomiast co dościągnięcia MS DOS-a... Microsoft to nie Borland, nie udostępniają starszych programów za friko :( Także o żadnych oficjalnych i oryginalnych źródłach MS DOS-a do "zazzania" nie słyszałem.

Witam!
Bardzo spodobał mi się kurs dosa i postanowiłem zająć się tym na poważnie. Chciałbym wiedzieć taką rzeczą: jak można korzystać w dosie z Internetu? Czy potrzebna jest do tego jakaś specjalna wyszukiwarka? A może do dosa są tylko specjalne strony w specjalnym rozszerzeniu? Proszę o pomoc.

mayron

O kurze, nie wiedziałem, że ktoś jeszcze chce się tak bez bicia uczyć obsługi MS DOS-a :)). Oki, odpowiadam na pytanie: w DOS-ie można korzystać z Internetu, jednak potrzebujesz kilka fajnych programów, typu sterowników oraz przeglądarka. Jeszcze nie widziałem nikogo, kto miałby tyle siły przekonywania, żeby uruchomić Internet Explorera pod DOS-em :))). Może jak będę miał czas i będę twórczą, to walnę poradnik, jak to zrobić, i skłągnę potrzebne rzeczy.

I to by było na tyle w tym miesiącu. Jeśli chcecie więcej DOS-a, to możecie się do Naczelnych o więcej miejsca (ale nie do przesady, w końcu ile można pisać o czymś tak prostym jak obsługa MS DOS-a?). Tym miłym akcentem kończymy dzisiejszy odcinek.

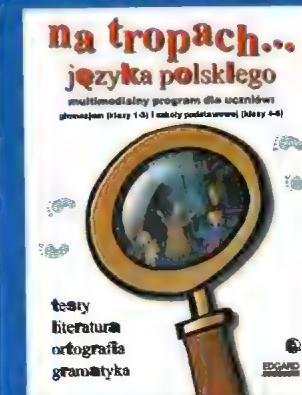
Kominck

Świetna zabawa,  
skuteczna nauka!



"Siedem diamentów" to multimedialna gra ucząca języka angielskiego.

Gra porusza się po bajkowym mieście - wędruje po jego zakamarkach i odkrywa nowe miejsca - pomaga królowi odnaleźć 7 zagubionych diamentów. Nauka angielskiego z programem wciągającą przygodą. Interaktywne, animowane ćwiczenia, zabawne komentarze i dźwięki sprawiają, że gracz bawiąc się uczy! Młody podróżnik, dzięki udźwigowionym: piosenkami, alfabetowi, zdawkom (ok. 1000), praktycznym dialogom, nauczy się nie tylko rozumieć, ale także mówić, a nawet śpiewać po angielsku. W pudełku: naklejki i plan lekcji.



"Na tropach..." to program uczący polskiego na poziomie szkoły podstawowej i gimnazjum.

Program to 600 ciekawych i skutecznych ćwiczeń z gramatyki, ortografią i literaturą, wypracowania, podręcznikiem, słownikiem, zajęcia, animacja i narrancja dźwiękowe. Wszystkie ćwiczenia i testy - dzięki podobieństwu do testów kompetencyjnych - uczą najczęściej wymaganych od uczniów zagadnień. Różnorodne testy usystematyzują wiedzę i przygotują do każdej klasówki, a także do zdania egzaminu wstępne. "Na tropach..." to najlepszy korepetytor! Za czas 2 godzin korepetycji zapewnia ponad 150 godzin skutecznej nauki i doskonałej zabawy.

Wolercie również:
 

- "Przesir..." - to programy uczące języka angielskiego (Henry) i niemieckiego (Klaus) dla początkujących i średnio zaawansowanych.
- "Profesor 2001" - to ćwiczenia, dialogi, podręcznik. Program nauczy Cię mówienia, czytania, pisania i rozumienia ze słuchu 9000 słów, zwrotów i idiomów.
- "Gramatyka" nauczy Cię prawidłowego stosowania najważniejszych konstrukcji wraz z wymową. Każdy "Profesor" to klikanie różnych ćwiczeń, 200 godzin nauki, Poradnik metodyczny, słownik, prosty interfejs.

**Profesor Henry**

**Profesor Klaus**

Cena: 79 zł

Sprzedaż detaliczna: Empik, Vobis, Auchan, Media Markt, Erapole, ScaniNet, In Medio, PLAY, DHO.

**www.edgard.com.pl**

# Luz milenijny

**Witam w grudniu/styczniu (zależy, kiedy kupiliście CDA...) w kąciku, którego jedynym celem jest rozbawienie czytelnika. Albo chociaż próba rozbawienia. Przypominam, że wszelkie drukowane tu teksty są albo wyszperane w Sieci, albo stworzone przez naszych czytelników. A teraz już zapraszam do lektury.**

## Czerwony Kapturek wersja 2001.0 (czyli baśnie aktualizowane)

Dawno, dawno temu była sobie mała internautka, a nazywała się Czerwony K-purek. Co-dziennie chatowała sobie z przyjaciółmi na kanale #las, aż tu pewnego dnia dostała e-maila od Mamy, w którym było napisane:

"Kochana Córeczko, w załączniku przesyłam Ci pliki HTML-owe dla Babci. ZaFTPuj się, proszę, na konto Babci i daj jej te pliki. bo są jej potrzebne, żeby postawić sobie stronę webową. Całuję. Mama"

Tak więc nasza mała internautka odpaliła sobie windowsowego FTP-a i zalogowała się jako K-purek, żeby przesłać babci pliki, które właśnie dostała od mamy. Akurat ściągała załącznik ze swojego konta webmailowego, gdy nagle dostała przez ICQ wiadomość od jzykownika o adresie e-wilk@hackerlas.com.

K-purek grzecznie odpowiedział na tę wiadomość, na co e-wilk uprzemieją ją pozwolił i zapytał, dokąd to się wybierała. K-purek odpowiedział:

- Loguję się na konto Babci, żeby prze-FTP-ować parę plików potrzebnych do postawienia własnej strony webowej.

Po takiej odpowiedzi e-wilk zatelefonewał się na skróty i połączył z kontem babci pierwszy.

... I wszyscy żyli długo i szczęśliwie.

Oryginal po hiszpańsku: Eduardo J. Renedo Riguez

Tłumaczenie na polski: Tomasz M. Jasinkiewicz

## Czerwony Kapturek wersja politycznie poprawna

Nowa, politycznie poprawna wersja znanej bajki "Czerwony Kapturek".

Babcia nie była chora, a raczej była w pełni zdrowia fizycznego i mentalnego oraz absolutnie zdolna zająć się sobą jako dorosła osoba (sugerowanie, że babcia może być chora, jest uleganiem szwiniastycznym stereotypom; uważa to osobom starszym... oh, pardon moi, osobom z rzuconym im wyzwaniem chronologicznym).

Po chwili zalogował się K-purek i po wejściu na konto babci zorientował się, że coś się tu zmieniło. Zatańkał szybko do babci i zapytał:

- Babciu, a dlaczego masz taką wielką quotę na dysku?  
- Żeby lepiej pomieścić Twoje pliki.  
- Babciu, a dlaczego masz taki nowoczesny interfejs graficzny?  
- Żeby lepiej skatalogować Twoje pliki.

K-purek poczuł, że coś tu jest nie tak:

absolutnie naturalne dla stworzenia miłośnika, jakim był przecież wilk. Następnie nieskroponywy sztynymi, tradycyjonalistycznymi przekonaniami dotyczącymi istoty męskości czy kobiecości, wilk przebrał się w piżamę babci i wpełzł do łóżka. Niedługo potem zjawił się Czerwony Kapturek.

- Babciu, a dlaczego masz prawo roota?  
- Żeby Cię lepiej skrakować!!!

Po takiej rozmowie nawet małyłatwiony K-purek rozpoznał, że to wcale nie babcia, i szybko "/whois" sprawdził, że jej rozmówca rozmawiał z konta e-wilk@hackerlas.com, K-purek natychmiast wysłał maila do security@cyber-space.org, żeby poskarżyć się na oszustwa. Przebiegły e-wilk spróbował zablokować K-purekowi serwer POP3 przeciągając pamięć, ale na szczęście K-purek zdążył w porę kliknąć przycisk Wyślij.

Po chwili na serwer wszedł Sysop z cyberspace.org, który błyskawicznie odczytał adres IP e-wilka, zoverride'ował mu prawa dostępu i sam sobie przyznał profil roota. Zanim e-wilk się zorientował, Sysop skillował mu proces i założył ban na całą domenę. A z Trasha systemu operacyjnego e-wilka udało się odzyskać tabelę partycji starego systemu babci, dzięki czemu można było odtworzyć starą konfigurację.

Dzięki pomocy K-pureka i dzielnego Sysopa babcia mogła dokonać formatowanie w HTML-u i postawiła wspaniałą stronę webową z dostępem 10 kilo na sekundę. Stronę babci podziwiali wszyscy jak Sieć dłuża i szeroka, i w krótkim czasie nabili jej rekordową liczbę hitemów.



... I wszyscy żyli długo i szczęśliwie.

Oryginal po hiszpańsku: Eduardo J. Renedo Riguez

Tłumaczenie na polski: Tomasz M. Jasinkiewicz

## Czerwony Kapturek wersja politycznie poprawna

Nowa, politycznie poprawna wersja znanej bajki "Czerwony Kapturek".

Babcia nie była chora, a raczej była w pełni zdrowia fizycznego i mentalnego oraz absolutnie zdolna zająć się sobą jako dorosła osoba (sugerowanie, że babcia może być chora, jest uleganiem szwiniastycznym stereotypom; uważa to osobom starszym... oh, pardon moi, osobom z rzuconym im wyzwaniem chronologicznym).

Po chwili zalogował się K-purek i po wejściu na konto babci zorientował się, że coś się tu zmieniło. Zatańkał szybko do babci i zapytał:

- Babciu, a dlaczego masz taką wielką quotę na dysku?  
- Żeby lepiej pomieścić Twoje pliki.  
- Babciu, a dlaczego masz taki nowoczesny interfejs graficzny?  
- Żeby lepiej skatalogować Twoje pliki.

K-purek poczuł, że coś tu jest nie tak:

- Babciu, masz duży nos - oczywiście tylko relatywnie i jest on na swój sposób atrakcyjny.

Podobny komplement Czerwony Kapturek uczył na temat żebów domniemanej babci. Wtedy nagle wilk wyskoczył z łóżka, złapał młodą osobkę i chciał ją pożreć. Czerwony Kapturek krzyknął, wcale nie przerażony inklinacją wilka do przebierania się w ubrania kobiece, ale dlatego, że wilk nieumyslnie dokonał inwazyjnej prywatnej przestrzeni. Jak pamiętam, krzyk usłyszał drwal, który wpadł do domku babci i chciał zdzielić wilka siekierą. Wtedy Czerwony Kapturek zaczął wykrzykiwać na drwalu:

- Co sobie wyobrażasz?... Wpadasz do środka jak neandertalczyk, używając siekier zamiast głowy!.. Seksisto! Gatunkowisto! Jak śmiesz wyobrażać sobie, że feministki i wilki nie potrafią rozwiązać swych problemów bez udziału mężczyzn!

Babcia słysząc pełne pasji przemówienie Czerwonego Kapturka wyskoczyła wilka z gardła, wyrwała siekierę drwalowi i obcięła mu głowę. Po tym zdarzeniu Czerwony Kapturek,

nie jest konieczna, a e-pomoże nam w konstruowaniu nowych produktów, które najlepiej będą odpowiadać Twoim potrzebom i zadań. Podkreśl właściwą odpowiedź..

### 1. K'm jesteś?

- Pan
- Pani
- Panna
- Por.
- Gen.
- Towarzysz
- Inne

### 2. Jaki model samo otu zamówiłeś?

- F-14 Tomcat
- F-15 Eagle
- F-16 Falcon
- F-117A Stealth
- Inny

### 3. Data zamówienia:

### 4. Gdzie produkt został zamówiony:

- Otrzymany jako prezent/pomoc dobrych znamion
- Zamówiony z katalogu
- Od nielegalnego dostawcy broni
- Zamówiony pocztą
- W sklepie na obniżone ceny
- Nadprodukcja rządowa
- Inne

### 5. Jak dowiedziałeś się o produkcji firmy McDonnell Douglas, który właśnie znamowłeś?

- Usłyszałem głośny ryk, podnios głośne...
- Ze sklepowej reklamy podświetlanej
- Od wywiadu
- Polecił mi przyjaciel/podwładny/sojusznik
- Nalicz na rządze strony wytwórcy
- Zostałem zaatakowany przez taki jeden

### 6. Proszę wymienić trzy (3) czynniki, które wywarły największy wpływ na decyzję o zamówieniu produktu firmy McDonnell Douglas:

- Linia/wygląd
- Tapówka
- Polecił mi sprzedawca
- Prędkość/manewrowość
- Wygoda/baery
- Dyskusje polityków za zamkniętymi drzwiami
- Negatywne doświadczenia z produktami innych firm

### 7. Gdzie produkt będzie używany:

- Ameryka Północna
- Ameryka Południowa/Środkowa
- Lotnictwo
- Środkowy Wschód
- Afryka
- Azja/Daleki Wschód
- Różne kraje Trzeciego Świata
- Inne

### 8. Jakie produkty posiadasz lub zamierzasz zamówić w przyszłości?

- Telewizor kolorowy
- Magnetowid
- Satelita szpiegowski
- Odtwarzacz CD
- Pociski powietrze-powietrze
- Statek kosmiczny
- Komputer domowy
- Broń jądrowa

### 9. Jak mógłbyś opisać siebie lub swoją organizację?

- Komunista/socjalista
- Terrorysta
- Stukenieta islamski fundamentalista
- Stukenieta (pozostali)
- Neutralny
- Demokrata
- Dyktator
- Skorumpowany (Ameryka Łacińska)
- Skorumpowany (pozostali)
- Prymitywny/szczerpowy

### 10. Jak zamierzasz zapłacić za nasz produkt?

- Gotówka
- Walizki z kokainą
- Dochody z ropy naftowej
- Czek
- Karta kredytowa
- Czek podróżny
- Licencja na wydobycie złota/diamondów w twoim kraju

### 11. Zawód

- Sprzedawca/handlarz
- Rewolucjonista
- Duchowny
- Najemnik
- Tyran
- Zarządcą
- Ekscentryczny miliarder
- Mistrz obrony/general
- Emeryt
- Uczeń

### 12. Aby pomóc nam zrozumieć styl życia naszych klientów, zaznacz zainteresowania i czynności, które regularnie cię dotyczą:

- Gólf
- Pływanie/e/żeglowanie
- Sabotaż
- Bieganie/uciekanie
- Propaganda/dezinformacja
- Destabilizacja/przewrót
- Niezwarcanie pożyczek
- Ogrodniczwo
- Lotnictwo
- Czarny rynek/przemysł
- Zbieractwo
- Oglądanie sportu w TV
- Pędzenie win
- Przesłuchiwanie/torturowanie
- Zwierzątka
- Miazdzenie rebelii
- Szpiegostwo/rekonwersja
- Moda
- Obustronne niszczenie się

### 13. Wszelkie próby zmiany zdania bez wykazania powodu:

- Linia/wygląd
- Tapówka
- Prędkość/manewrowość
- Wygoda/baery
- Reputacja firmy
- Zaawansowany system uzbrojenia
- Cena/wartość
- Dyskusje polityków za zamkniętymi drzwiami
- Negatywne doświadczenia z produktami innych firm

### 14. Dziekuje za poświęcenie czasu wypełnienie tego kwestionariusza. Odpowiedzi zostaną użyte do badań rynku, które pomogą McDonnell Douglasowi w lepszej obsłudze klienta w przyszłości - jak również pozwolą ci otrzymać specjalne oferty od innych firm, rządów, grup ekstremistów i różnych konsorcjów.

Dziękujemy za poświęcenie czasu wypełnienie tego kwestionariusza. Odpowiedzi zostaną użyte do badań rynku, które pomogą McDonnell Douglasowi w lepszej obsłudze klienta w przyszłości - jak również pozwolą ci otrzymać specjalne oferty od innych firm, rządów, grup ekstremistów i różnych konsorcjów.

### 15. Komentarze i sugestie na temat naszych myśliców proszę kierować do:

McDONNELL DOUGLAS CORPORATION  
Marketing Department  
Military Aerospace Division  
P.O. Box 800  
St. Louis, MO 55500

### 16. Niebezpieczne gry RPG?

Oto swego czasu rozpoczęta się w prasie brytyjskiej saga o "deprawując i sataniczne gry RPG". Pewien Mistrz Gry\* pracował

w gazecie, w której pracowało również grono pań przeróżnych, że ich dzieci mogą poapaść w szpony tego strasznego naloga. Zaproponował im grę, żeby same mogły ocenić, czy jest to tak niebezpieczne, jak to pisać. Propozycja została przyjęta. MG przygotował prosty scenariusz: odnaleź i uwolni porwaną księżniczkę. Oczywiście w zamku, w którym ją uwieńziono, były odpowiadnie lochy, a po okolicy krążyły kilka trolli i innych potwórców.

Rozgrywka wyglądała mniej więcej tak:

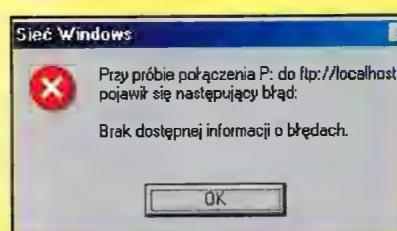
1. Napotkawszy pierwszego NPC-a, zasuszonego staruska, który miał im wskazać drogę, panie zatorturowały go na śmierć, chcąc wycisnąć z niego coś więcej.

2. Innego, w założeniu przyjaznego NPC-ów, brata, który nie wiedział i prowadził przed sobą na długim sznurze jako wykrywacza zasadzka i pułapek ("O, sześć królików przed nami zawiązały się korytarz. Co robimy? - Wyciągamy sznur i szukamy nowego jeńca. :").

3. Ogólna taktika przy napadaniu osoby trzeciej: miecze w dłoń i huzaj!!!

4. Panie wykazały się zmyślem praktycznym: ponieważ w lochach zamku skarby występuły w ilości wykluczającej zabranie ich w workach i innych plecakach, jedna z nich zabrała część, wróciła do najbliższego w osce i kupiła wszystkie konie i wozy. :)

5. Po zakończonej akcji podziemia zamku były zalanane, a część nadziemna płonęła. Serio!!!



6. Tak się nieszczęśliwie złożyło, że z rozprędu (chyba) panie ubify również porwaną księżniczkę. Pech.

Po sesji MG był przeróżny - dzieci graczy najprawdopodobniej siedziały w drugiej albo trzeciej komnacie, szukały pułapek i \*myślały\* jak wykonać zadanie. A co usłyszał od samych graczy? "Gazety przesadzają, nic się nie stało, jak dzieci sobie od czasu do czasu pograją."

\* - Ponoć MG był znany pewnej grupie naszych czytelników - imię Terry Pratchett.

### Namolina Angie

Ponoć przyjechała prosto z Hongkongu. Przyjechała się do mnie wiec wtorek. Mówitem, że mnie boi głowa, ale jej to nie ruszało. Wszystkie za mną lażały. Zacząłem tykać prochy, gdyby była normalna, już by się odzepiła, ale ona zaciągnęła mnie do łóżka. Następnego dnia rano spróbowałem bardziej radykalnych środków... zjadłem cebulę. Nie tylko, że jej to nie ruszyło, to jeszcze zaciągnęła mnie do łóżka na cały dzień. Leżał z nią już drug

# THE CORUSCANT GLOBE

IN MLOM7D7 DM V7DNJ

## George Lucas - amerykański samuraj?



Na wstępnie chcielibym zaznaczyć, że nie jestem kolejnym zwolennikiem mangi czy anime. Z kulturą Wschodu miałem do czynienia poprzez filmy fabularne i dokumentalne oraz artykuły i książki popularnonaukowe.

Czy ten tytuł jest na wyrost? O to właśnie chciiałem zapytać czytających ten tekst. Może opisane przeze mnie spostrzeżenia są mylne? Może jest inna możliwość zinterpretowania pewnych zjawisk w filmach z serii "Gwiezdnych Wojen"? O jakich zjawiskach piszę? O ogromnym wpływie kultury Wschodu na sagę.

Zaraz, zaraz, jakie wpływy, zapyta się para osób. No rzeczywiście stroje i makijaż Amidałli nawiązują do tej kultury, ale to nie wystarczy do takiego stwierdzenia. Tu przyznam im rację, ale dostrzegłem więcej zapozyczeń i chcielibym niniejszym je wymienić. Przemyślcie je i powiedziecie, czym nie mam racji?

### • Imiona rycerzy Jedi

Imiona złożone z kilku członów, krótkich i dźwięcznych. Obi-Wan Kenobi, Qui-Gonn Jinn, Ki-Adi-Mundi. Nie kojarzą was się z imionami samurajów?

### • Wieczny świątynie

Rycerze Jedi i Lordowie Sith walczą mieczami świetlnymi. Mimo dostępu do nowoczesnych technologii i uzbrojenia, używają tej prostej osobistej broni, ponieważ jest ona świadectwem pewnego statusu. Podobnie było w czasie II wojny światowej z oficerami japońskimi, którzy - mimo technologicznego postępu w armii japońskiej - nosili miecze.



Opiekuję się uczniem przez wiele lat i przekazuję swą wiedzę i doświadczenie. Tworzy się między nimi specyficzna więź. Taki sposób nauczania jest raczej mało znany i niepraktykowany przez cywilizacje zachodnie.

### • Status polityczny Imperium

Zarówno w Chinach, jak i Japonii główna władzę dzierżył cesarz. Był on wszechwładny, decydował o życiu i śmierci, przewodził milionom ludzi. Podobnie można opisać Imperatora. Jednocześnie Imperium promowało izolacjonizm. Japończycy i Chińczycy przez długi czas nie tolerowali Europejczyków i nie chcieli udostępnić im swej kultury i techniki ani wprowadzić ich do swych krajów. Podobnie w Imperium stanowiska wojskowe są obsadzone tylko przez ludzi, i to wyłącznie mężczyzn, chociaż w galaktyce pokazanej przez Lucasa nie brakuje ani innych ras, ani kobiet.

### • Królestwo i królowiący Królowy Admirał

Tu nie trzeba szukać dalekich skojarzeń. Prawie każdy widział kiedyś kimono japońskie, choćby na zdjęciu. Ci, którzy kojarzą, co to jest Teatr Kabuki, bez trudu zauważą podobieństwo masek do makijażu Amidałli.

### • Tytułowa nauki Yoda

Pamiętacie nauki Luke'a u Yody? Medytacja, ćwiczenie cierpliwości, wczuwanie się w otoczenie, poszanowanie żywych stworzeń, hanowanie ciała i ducha, wyrzeczenie się wygód, niemal ascetyczny tryb życia. Prawie każda religia zawiera któryś z tych elementów, ale wszystkie razem występują właśnie w religiach i filozofiach Wschodu. Większość nauk Jedi przekazywana jest sposób, który mają długie ostrza, trzyma się je oburącz lub w jednej ręce. Bez żadnego jelca. Czy nie przypominają was miecze samurajskie? Nie wspominając o sposobach posługiwanego się nimi. Gdy w "Nowej Nadziei" walka na miecze przypominała jeszcze pojedynki średniowiecznych europejskich szermierzy, to już w epizodzie I mamy prawdziwą maestrię widoczną dotychczas tylko na azjatyckich filmach kung-fu.

### • Mocy Imperium

Mundury oficerów imperialnych. Proste, bez zbędnych ozdob. Jako żywo przypomina mi się film "Tora, tora, tora" i parę innych filmów o II wojnie światowej oraz pokazów w nich japońscy oficerowie. Zwłaszcza prawie identyczne czapki podkreślają to podobieństwo. A pancerze szturmowców? Dlaczego są białe? W naszej kulturze to przecież kolory radości i niewinności? I tu właśnie wkracza filozofia Wschodu, gdzie biały kolor stroju oznacza śmierć i żałobę. Czy, wiedząc o tym, szturmowcy nie wydają się was bardziej groźni? Kolejną analogią jest panująca w armii imperialnej dyscyplina i bardzo ostry rygor podobny do tego, jaki stosują Japończycy.

To parę faktów, które pokazują ogromną fascynację Lucasa kulturą Dalekiego Wschodu. Pewnie, gdybym był bardziej z nią obeznanym, zauważałbym wiele podobieństw i nasunęłoby mi się wiele skojarzeń. A może jestem tylko przewrażliwiony i mam wypaczone poglądy? Pomóżcie mi to ocenić. Czy moje spostrzeżenia wydają się was służebne? Z chęcią o tym podyskutuję. Proszę o wyrażanie swoich poglądów. Nasz mail: [tco@cdaction.com.pl](mailto:tco@cdaction.com.pl).

## Thrawn - ostatni Wielki Admiral

But... it was so artistically done". Słowa te i sytuacja, w której padły, nie powinny być obce tym, którzy mienią się miłośnikami "Gwiezdnych wojen". Wypowiedziała je bowiem, konając, istota, której istnienie zmieniło wizerunek całego uniwersum "Star Wars", stola znana ludziom pod imieniem Thrawn.

Thrawn, genialny strateg, niezniszczony wróg Rebelii, trzynasty i ostatni Wielki Admiral Imperium - kim był naprawdę? Zaiste, słemu losowi jeno przypisywać należy fakt, że sylwetka tego, który znalazł się najbliżej (jak dotąd) celu, jakim pozusłaje dla wiernych ideałów Imperatora ostateczne zdławienie buntu, nie doczekała się dotąd oficjalnej monografii i konstruowana musi być na podstawie kilku zaledwie fragmentów książek. Co więcej, większość z tych, którzy twierdzą, że Thrawn jest in bliższy niż Grand Moff Tarkin czy nawet Lord Vader, nie tylko nie zna jego losów, zanim objął dowodzenie nad pozostałościami Floty Imperium z Niszczycielem Chimera jako statkiem flagowym, nie tylko nie potrafi nazwać rasy, z jakiej się wywodził, ale i - o ironię! - nigdy nie styszała przymienia jego prawdziwego imienia!

W gruncie rzeczy jednak nie powinno mieć to dziwić. W obydwu pozytywnie encyklopedycznych wydanych w Polsce (mam na myśli "Gwiezdne Wojny: Przewodnik encyklopedyczny" - Amber, 1997, oraz "Ilustrowany przewodnik po postaciach Gwiezdnych Wojen" - Amber, 1998) pod hasłem "Thrawn" znajdujemy niewiele więcej niż streszczenie tzw. trylogii Zahna. O krok dalej prawdę idzie druga z wymienionych pozycji, informując, że "znalezła go imperialna ekspedycja na niezamieszkaną planetę Nieznanych Terytoriów", na tym jednakże twierdzeniu rewersja (niezbyt precyzyjne, nawiąsem mówiąc) się kończy, pozostawiając czytelnika również jak uprzednio nieświadomym powyższych, podstawnego przecież, szczegółów. To właśnie dla tego, w celu upowszechnienia wiedzy o trzynastym Wielkim Admirale, powstał ten tekst. Mam nadzieję, że, choć o oczywistych przyczynach krótki, przysłuży się zainteresowanym.

Zacznijmy od wyjaśnienia zagadki, do jakiej rasy przynależy Thrawn. Nie będą

dzile zapewne zaskoczeniem stwierdzenie, że z największym prawdopodobieństwem nie jest on człowiekiem (jesli tak, będzie to jakiś bardziej odległy kuzyn rodzaju ludzkiego). Świadczy o tym chociażby jego wygląd zewnętrzny: mimo niewątpliwie humanoidalnej budowy Thrawn zwykle charakteryzowany jest przy wykorzystaniu wyrażenia: "granatowoczarne włosy", "bladoniebieska skóra", "(jazzące się) czerwone żrenice". Nie sposób jednak nie zauważyc, że opis ten pasuje jak udił do obyczów pojawiających się po raz pierwszy na kartach trylogii "Ręka Thrawna", a zamieszkujących Nieznane Terytoria. Obcy ci zaś nazynają sami siebie Chiss. Też, że Thrawn jest jednym z nich, potwierdza miejsce, w którym został on "odkryty" przez Imperium, i ogólna charakterystyka tej rasy; padają w odniesieniu do niej twierdzenia typu "niewiarygodnie inteligentni" i "urodzeni stratezy" - tych przymeitów zaś Thrawni nie odmawiali nawet jego najzaklejniejszych przeciwników. Tak więc możemy z dużą dozą prawdopodobieństwa przyjąć, że Wielki Admiral Thrawn był (co potwierdza odkrycie Luke'a Skywalkera i Mara Jade) Chissem.

Skąd się jednak wziął w Imperium i to w dodatku w śnieżnobiałym mundurze Wielkiego Admirala - mimo znanej przecież niechęci Cesara do nieludzi? Zaczniemy od tego, że Thrawn, którego prawdziwe



nazwisko brzmi Syndic Mitt'hraw'nuruodo, był kimś bardzo znaczącym nawet na swej rodzinnej planecie (której nazwa i lokalizacja pozostają niestety tajemnicą po dziś dzień). Pochodzący z wpływowej rodziny i posiadający nieprawdopodobną intuicję oraz zdolność poznania ras na podstawie jej sztuki, Mitt'hraw'nuruodo musiał wyróżnić się nawet spośród swych "nadaludzkich" pobratymów. Świadczy o tym fakt, że był dowódcą Chiss Expansionary Defence (Obrony Ekspansywnej Chiss), czyli floty nie-wielkich okrętów patrolowych, stanowiącej swoją runą tarczę chroniącą przed zagrożeniami Nieznanych Terytoriów. To właśnie pełniąc służbę strażniczą w obronie swej rasy zetknął się on po raz pierwszy z Imperium, w sile jednej grupy bojowej, zupełnie nieświadome naruszyło terytorium Chiss. Grupa bojowa, czyli piętnaście doskonałych statków z załogą złożoną z najlepszych oficerów Imperium, została niemal całkowicie przez dwanaście patrolowców Chiss. Pozostały jeden, jedyny okręt zadowielił ten akt łaski pewnemu prostemu faktem: Mitt'hraw'nuruodo zamierzał poznąć wrogą, z którym zetknął go los. Przy tej za okazji poznął jednego z zaufanych doradców, Palpatine'a Kinmana Dorianę, co zdecydowało jego przyszły los. Ten ostatni bowiem nakoniął go, by CEO wykonało zadanie, które miało wykonać rozbicie grupy bojowej...

Można się spierać, czy okazało się to dlań jednym z dwóch największych błędów życia. Niewątpliwie jednak decyzja ataku na nic niespodziewających się Jedi (których wyeliminowanie zlecił Palpatine rozbicie grupie) nie spotkała się ze zrozumieniem innych przywódców rodów Chiss. Niedługo później Mitt'hraw'nuruodo uznał został winnym zbrodni wielokrotnego morderstwa, pozbawiony piastownych godności i zesłany na niezamieszkaną planetę na pograniczu terytorium kontrolowanego przez Imperium. To właśnie wtedy, właśnie tam wystąpiły przez Imperatora VSD dowodzony przez kapitana Vossa Parcka "odkryły" Thrawna. Thrawna, gdyż ten, po fajnym awansowaniu przez Cesara Palpatine'a do rangi kapitana Niszczyciela Gwiezdnych Klasztycielstwa i stopnia wiceadmirała, przybrał znacznie łatwiejsze do wymówienia imię "Thrawn" (stanowiące, co łatwo zauważyc, część jego prawdziwego nazwiska). Wkrótce potem na polecamie Imperatora wyszedł w drogę powrotną do Nieznanych Terytoriów. Jego oficjalnym zadaniem było ich odkrywanie, badanie i mapowanie (co nawiąsem mówiąc czyni: sporządzona przezeń holomapą obejmowała ponad 250 przebadanych sektorów gwiazdowych!). Rzeczywiście zadania wykonywane przez wiceadmirała miały jednak dużo większe znaczenie dla Imperium. Nadzorował on m.in. budowę tarczy maskującej, którą miał wykorzystać dużo później przy oblężeniu Coruscant. Nie może więc dziwić, że ostatecznie jako jedyny nieczłowiek został w najgłębszej tajemnicy mianowany Wielkim Admiralem Imperium (scenę tę pamiętają zapewne gracze TIE Fightera).

Pozostały okres jego życia jest znany o wiele lepiej, gdyż stanowi osnowę trylogii Timothy'ego Zahna (zwanej również nie bez powodów "Trylogią Thrawna"). Ktoż też wiedzieć może, jak potoczyłyby się dalsze losy tzw. Nowej Republiki (która sam Wielki Admiral nazywał niezmiennie Rebelią), gdyby nie zdrada Noghrich i śmierć samego Mitt'hraw'nuruodo. Śmierć? Czy na pewno? Czy postać, której słusznie obawiali się największą stratezy i politycy, zwycięzca niezliczonych bitew, jedyny, który odkrył, w jaki sposób niwelować działanie Mocy, który potrafił odnaleźć i wykorzystać skarb Imperatora w górze Tantiss, mógł tak po prostu odejść? Czy istota, która wiedziała wszystko, potrafiła przewidzieć i uwzględnić w swych planach każdy, nawet najmniej prawdopodobny wariant rozwoju sytuacji, nie przewidziała tego, że może na skutek absolutnie nieprzewidywalnego zrządzenia losu zginąć i tym samym poogrzać nadzieję Imperium na odniesienie ostatecznego zwycięstwa? Nie. Świadczy o tym fakt, że zapowiedziała swój powrót po 10 latach od chwili śmierci. I choć Luke Skywalker i Mara Jade zapobiegli temu, znalazły się w odpowiednim miejscu w odpowiednim czasie, nie może zostać wykluczone to, że Thrawn powróci raz jeszcze. A wtedy nikt i nic nie będzie w stanie go powstrzymać...

Sporządzono na podstawie The Completely Unofficial Star Wars Encyclopedia, Chiss Life, Thrawn.com oraz książki: "Dziedzic Imperium", "Ciemna Strona Mocy", "Ostatni rozkaz" i trylogii "Ręka Thrawna" przez CMDR/CM Artyris/Sigma I-1/Wing II/SSD Sovereign.



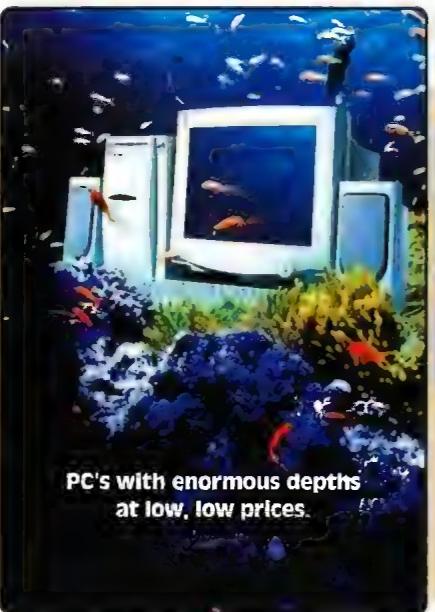
# Wojny opiumowe,

## czyli jak skutecznie sprzedawać gry komputerowe

*Na wstępie chciałbym przeprosić za przedłużone "wakacje" mojego felietonu. Spowodowane były one szeregiem czynników logistycznych przy promocji pewnej "wiedźmowej" gry, której jestem dystrybutorem. To tyle tytułem wstępem. Wracając do tematu, dzisiaj zajmiemy się kwintesencją sensu sprzedaży gier komputerowych. Czy jest to dobry "biznes", czy można na nim zarobić, a jeśli tak, to dlaczego? Zastanawialiście się, jak powstają hity i czy wszystkie są dostępne w sprzedaży? Chyba jednak nie - skoro ten rynek jest tak płytny. A więc...*

Jacek Gadzinowski, jacekg@opm.pl

Na początku moich przemyśleń muszę nieco naświetlić stan rynku gier komputerowych. Jest to rynek na tyle specyficzny, że nie da się porównać tak łatwo do innych, np. do rynku żywności czy papierosów. Dodatkowo polska specyfika gmatwa dość potężnie rozwinięty rynek piracki. Rozwinął on się on już tak dawno, że stał się integralnym elementem tej branży, szczególnie w segmencie dystrybucji giełdowej i segmencie niektórych gazet poświęconych grom. Po-dobno gry to bardziej intratny interes? Tak myślą gracze, szczególnie jeśli słyszą co jakiś czas narzekania rodzinnych producentów czy dystrybutorów oprogramowania. Skoro tak narzekają, to wbrew przekonaniu powinni opływać w dostatek? No cóż, gdyby było tak wspaniale - nasz rynek oprogramowania musiałby wyglądać bardziej podobnie do rynku zachodniego...



Ale nasz rynek przypomina bardziej dziki rynek wschodni, azjatycki! I to nie tylko z powodu mocno rozwiniętej dystrybucji stadionowo-giełdowo-sklepowo-warezowej, ale z powodu "komuny mentalnej", która tkwi w umysłach zarówno graczy, jak i dystrybutorów. Te dwie grupy uczestników rynku wcale się nie rozmijają, a do tego dochodzi bardzo dziwne postępowanie niektórych gazet. Gracz widzący w sklepie towar o wartości 70, 100 czy 150 zł jest przekonany, że znów "ci wredni dystrybutorzy okradają go", każąc płacić tak ogromne pieniądze.

Oczywiście gracz nie zdaje sobie sprawy, jakie koszty ponoszą dystrybutorzy, by móc kupić towar. Nie zna realiów rynku, na którym firmy muszą postępować legalnie - ponosić

zdobywaniu i publikowaniu materiałów na prawach wyłączności przez dane medium - czy to gazetowe, czy też internetowe. Wyobrażacie sobie taką sytuację na rynku polskim? Ona po prostu w niektórych przypadkach jest niemożliwa z powodu jawnego tamania zasad etyki - nie mówiąc już o prawie - przez niektóre pisma. Jaki ma sens szukanie dla graczy eXtra materiałów przez gazety? Skoro za kilka dni lub nawet wcześniej możemy przecież znakomite recenzje" czy "megapordniki" ze screenów z Internetu, czy też po prostu brutalnie i perfidnie "zeróżnie" w zachodnich mediów? W takich warunkach na panewce spala wszelkie inicjatywy normalizacji rynku...

Czy to wszystko? Czy zastanawialiście się kiedyś nad bardzo zbieżnymi interesami pewnych pism i piratów? Czy wczesne (na pół roku przed premierą) pisane o produktach, które wejdą na rynek (o ile wejdą w ogóle), jest korzystne dla gracza? Hmm... wątpliwa

teza, ponieważ gracz nawet nie zauważa, że zostaje poddany swoistej presji konieczności zakupu gry, której nie jest w stanie sprostać ani on, ani żaden uczciwy dystrybutor. Gracz musi kupić tę grę za każdą cenę, mimo że będzie oznaczało poszukiwanie pirackiego substytutu gry. Dystrybutorowi polskiemu natomiast pozostaje tylko zgrzytać zębami albo... usprawnić swoje działanie. Ale tu występują bardzo ograniczone możliwości. Pierwszą jest premiera zachodnia, a drugą procedury związane z podpisywaniem umów oraz logistyką. Dystrybutor nigdy nie wyprzedzi pirata, no, chyba że... stanie się tak samo piratem. Ale wtedy przestaje być wiarygodny, bo tak jak przestępcy - staje po tej drugiej stronie.

Wracając do opisywania gier przez pisma branżowe - daleko jest nam do modelu rynku zachodniego, gdzie dystrybutorzy i media współpracują, by opisać niektóre produkty wcześniej... są to tzw. "exclusives", polegające na



nim. Ale ta oczywistość (tańsze może okazać się gorsze lub starsze) zmienia się w przerzącej rzeczywistość (dla dystrybutorów). Chęć niektórych do ożywienia rynku czy też po prostu zarobienia pieniędzy poprzez zwiększoną sprzedaż spełnia na naszym. Chwilowo odnotowano wzrost sprzedaży (być może też i zysków), ale w dłuższej perspektywie diametralnie zmieniono rynek. Nie zauważono, że w pewien sposób niektórzy z dystrybutorów zainteresowali się nowymi segmentami rynku, jednocześnie pozostając w segmencie wysokich cen (najnowszych produkcji). Niższe ceny i coraz większa liczba takich produktów spowodowała, że klient przyzwyczał się do niskich cen i przestąpił wyraźnie gotowość płatienia powyżej 150 zł za grę. W takiej sytuacji omawiany segment rynku mocno się ograniczył (jeśli są to produkty 1 CD), a oferta gier nieco się przeszedziła. Często nie mamy możliwości zakupu gier, które ze względu na swoją cenę nie znalazłyby masowego odbiorcy. Rynek zamknął się mimo pozornego wysypania gier.

Omówiliśmy więc sam rynek i ostatnio jego przemiany, podnosząc również temat wczesnych "dziwnych recenzji"... ale otwarte pozostaje pytanie, dlaczego dystrybutorzy polscy sprzedają oprogramowanie po takich cenach: w taki sposób i czy w ogóle na nim zarabiają? Wiadomo - nie zauważa się nikomu w kieszeni, ale można sobie prosto odpowiedzieć - prawdą się każdą działalnością gospodarczą (a taką jest też dystrybucja:-)). która pozwala osiągnąć dodatni wynik finansowy. Nikt nie lubi ciężko pracować za darmo albo poniżej kosztów. Jednak sytuacja rynkowa, niepowsta-

ła tak naprawdę robią. Ich postępowanie na kilometr traci amatorszczyznę... "A kim ty jesteś, by oceniać tak drastycznie?" - zapytacie. - Przecież też jesteś dystrybutorem vel. branżowcem!" Moje poglądy i postępowanie oceni historia i rynek gier komputerowych :-).

Wracając do tematu, powodem nie najlepszej kondycji rynku gier są przede wszystkim ludzie (dystrybutorzy), którzy się nim zajmują. Przez pewien czas uważały oni, że należy utrzymywać ceny oprogramowania na horrendalnym poziomie, jednocześnie nie dając możliwości alternatywnego nabycia gier tańszych, dlauboższo gosci. Każdy miesiąc tak chorzej sytuacji i zubażenia oferty rynkowej napędzały tylko koniunkturę pirata. Pionierzy rynku jednocześnie stali się później jego grabarzami! Gdy ocknęli się, że sytuacja na rynku nie wygląda tak, jak trzeba, swoimi nieprzemysłownymi posunięciami zaczęli zarzącać rynek zaledwie produktów, na które klient nie był przygotowany. Rynek konsumencki legalnego oprogramowania był i jest staby, przez co szybko się wypaczył. Tak oto ci, którzy myśleli, że zbabiały rynek, zmiażdżyli się pod ciężarem własnej głupoty! Doszło do sytuacji, gdy dobrym produktem jest się bardzo ciężko przebić, a przebojami niekiedy stają się tzw. "(S)hit-y".

Ze smutkiem muszę także zauważać, że u niektórych kolegów dys-

w innych branżach, ustępując miejsca ludziom, którzy naprawdę "czują" tematykę gier. Bo gry to nie towar na miarę ziemniaków, które można wypuścić na rynek i same się sprzedać. Gry to substytut elektronicznej rozrywki - powinno się do niego podchodzić z należytą powagą oraz postępuwać z nim profesjonalnie. A graczy jako klient nie może czuć się wyalienowany z rynku!

Czas na zmiany i reformy? Czas pokaze, czy głos roszko przebiega się... inaczej nie zmieni się tu zbyt wiele. A my, dystrybutorzy, będziemy mogli sobie pojechać na grzyby (czytaj: zielona trawka)! Następne pokolenia będą miały z nas używanie - patrzcie, to ci, którzy zdegenerowali branżę - czyniąc z niej "branżoliącę".

Do zobaczenia wkrótce, w następnym felietonie! Serdecznie dziękuję czytelnikom za opinię (nie zawsze pochlebne) i propozycję tematów nowych felietonów. Spróbuję sprostać waszym oczekiwaniom. Bo nic nie tak cieszy jak



wanie nowych firm od pewnego momentu oraz ciągle plotki o złej kondycji finansowej niektórych powinny dać sporo do myślenia. Uważny obserwator zobaczy takie przeżycie niektórych i być może oceni ją właściwie. Inny porównana sklepy, sprzedają, gazety czy reklamy zachodnie z polskimi i będzie miał jasny, klarowny obraz sytuacji. Niemniej przypadek wyjście na "analityk" oceniacągo rynek, ale każdy, kto widzi, co się dzieje - oceni sytuację w mig. Czyli bliżej nam do wschodniego niż zachodni? Tak (wschód), owszem, nie tylko pod względem kondycji rynku, ale - co najgorsze - także pod względem kondycji "mentalnej" naszych polskich firm. Nieszczęście tego rynku polega na tym, że w niektórych przypadkach interesami zajęli się domorosli amatorzy, często bez pojęcia,

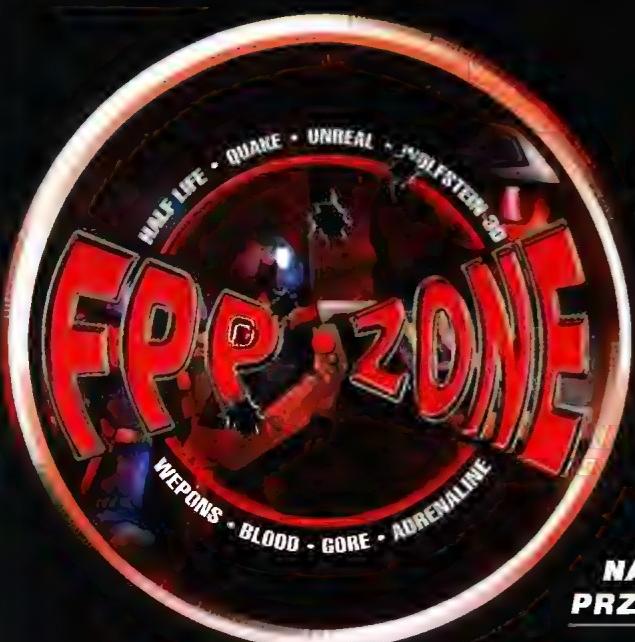
trybutorów nadal panuje niezrozumienie rynku swoisty "pastuchizm". Za wszystkie swoje złe posunięcia obwiniają oni graczy. Dystans między dystrybutorami, rynkiem i graczem, zamiast ulegać stopniowemu zmniejszeniu, tylko się powiększa. I tak powstają stereotypy dla kolejnych pokoleń... Dystrybutor to łodzie, a gracz to pirat. I gdzie tu szukać możliwości rozwoju, skoro klient nie ma zaufania do towaru i dystrybutora, a dystrybutor niezbyt pochlebnie ocenia rynek?

Mogą pora na zmiany mentalne i pokoleniowe w niektórych firmach... może niektórzy lepiej sprawdzili by się

mieszkanej wymiany myśli, a każda krytyczna uwaga daje mi większą wolę walki z rzeczywistością. :-)

Wydawnictwo FPP oraz re(d)akcja CDA nie ponoszą odpowiedzialności za poglądy i opinie zawarte w powyższym felietonie.

Disclaimer: Jacek Gadzinowski zastrzega sobie, że wszelkie wyrażane opinie są tylko i wyłącznie jego prywatnymi przemyśleniami i nie mają nic wspólnego z firmami, z którymi współpracuje.



## @loha!!!

No cóż - raz jeszcze mamy jedną stronę :(. Ale to ponoć już ostatni raz (oby) i za numer ma być już normalnie. Mam za to nadzieję, że bieżący numer FPPZone na CD wynagrodzi wam to w 100% - w końcu jest taka jak dawniej! Będzie co czytać w długie, zimowe wieczory! A tak w ogóle... to właśnie zaczyna się rok 2001! Ile imprez, ile nowych gier, ile tekstów w FPP zone nam ten rok przyniesie! Ważne, żeby zawsze być dobrej myśli i nigdy nie zapomnieć o wyciągnięciu CDA ze skrzynki (w wypadku prenumeraty) albo o podręczeniu kioskarki :). Wszystkiego najlepszego w Nowym Roku!

b10  
fppzone@box43.gnet.pl

NA SEKUNDĘ  
PRZED WYBUCHEM



## CIEKAWOSTKI

Naznów "Ciekawostki" na latach FZ w CDA! Mała zmiana - przed newsem będę podawał, jakiej gry on dotyczy (np. [H-L]). A i mela prośba do właścicieli grali/stalich bywalców przybyłków - nadyslajcie na mojego e-maila krótkie informacje na temat waszych grali - gdzie, ile komórek, za ile godzina ip. Postaram się z tego zrobić coś się aktualizującą listę polskich "salonów" gier. Zareklamuj swoją gralię (wien, że już kiedyś coś takiego było w FZ ale teraz będzie to w bardziej uniwersalnej i elastycznej formie)! (b10)

[?] Eralta

Na sam koniec ciekawostek małe sprostowanie. Dwa miesiące temu po mydlku napisałem, że to q3arena.pl jest jedną z lepszych polskich stron o Q3. Oczywiście chodziło mi o Q3ARENA.ORG.PL, na której przy okazji serdecznie zapraszam i od razu prepraszam autorów site'a. A co do q3arena.pl - brak słów :)

[UT] Aimbot

Przed paroma dniami okazało się, że coraz powszechniejsza stała się gra w UT przy użyciu mutatora o nazwie Aimbot. Aimbot jest jednym z sposobów na zdobycie większość ilości fragsów bez konieczności dokładnego celowania w przeciwnika. Jest to naprawdę za wiadomość, ponieważ gra z ludźmi, którzy wykorzystują aimbot, jest bez sensu - nie mamy żadnych szans. Jeżeli ktoś nie wiezy, niech sięgaśnie ze stron www.ul.org.pl demo ukazującego mutatora w akcji. Coś strasznego, uwiernie mi :). Jeżeli chcesz (a chcesz) coś z tym zrobić, wejdź na stronę <http://aimbots.com> i podpisz się pod petycją, która powinna nakłonić Epic do naprawienia kolejnego półca, który uniemożliwi oszustwo. Już powstał angry-mutator o nazwie CSIP, który uniemożliwia oszukanie po stronie klienta. Pozyjemy, zobaczymy. [xKowalx]

[Q3] Top ten shitów...

Najczęściej listy "Top ten" służą do przekazywania nam informacji, które z aktualnie istniejących gier są najpopularniejsze, ew. najlepiej się sortują. Tego typu listy są także wykorzystywane na Planetquake do przedstawiania najlepszych modów. Do czasu najlepszych, bo ostatnio spułkałem się z wykazem dziesięciu najlepszych modów. Znajdujące się na liście moduły już można spuścić na stary i nie mieć złudzeń, że któryś z nich dojdzie do popularności Counterstrike owi H-L. ) Jeśli jesteś ciekaw, w jakiej modyfikacji NIE grać, lub chcesz wiedzieć, jak nie należy robić modów - zajrzyj na [www.planetequake.com/features/articles/suckmod\\_topten.shtml](http://www.planetequake.com/features/articles/suckmod_topten.shtml) [b10]

Argihh! Przedziem ostatecznego oddania materiałów do FPP zone na papierze ukazało się... demo mission packa przeznaczonego do Q3 - Team Arena! Zawiera się w ok. 120 MB (!) i najpewniej ukaże się



Dosyć smęcenia, czas na fakty - demo pokazuje, jak gra ma bardzo zmieniony HUD (widzisz m.in., w którym miejscu jesteś na mapie i który "kolo" z twojej ekipy jest obecnie w posiadaniu flagi, ile ma zdrowia, zbroi, amunicji i gdzie się

znajduje). Są też zupełnie nowe możliwości modyfikowania modeli (o tym za miesiąc), no i many do dyspozycji jedną zupełnie nową broń oraz nową mapkę, a także wszystkie tryby rozgrywki dostępne w finalnym produkcie.

[b10]

lejny zadani mi (i nie tylko mi;) cios między oczy i zupełnie niespodziewanie wypuścił to goodies. Jeszcze dzień wcześniej jeden z ekipy Id napisał: "Niedługo ukaże się demo Q3 Arena Team, a także ogłosimy datę wydania dodatku; obecnie kończymy pracę nad nim". No i nie doszło, że sama informacja na temat dema była dla wielu zaskoczeniem, to na dodatek to "niedługo" ukaże się czasem krótszym niż 24 godziny! Co jak co - ale Id umie zaskoczyć swoich fanych.

## RED FACTION

Deimos  
[deimos@poczta.fm](mailto:deimos@poczta.fm)



Już w 2001 roku czekać będzie na nas nowy krwawy shooter pod tajemniczo brzmiącym tytułem Red Faction. Dwie firmy: THQ oraz Volition (obecnie jedna, ponieważ THQ niedawno wykupiło Volition) podjęły się trudnego zadania: zdobycia serc FPP maniaków. Dlaczego zadanie jest trudne? Ato dalego, że na rynku jest już UT, Q3, SoF, Messiah, KISS itd. - trudno się będzie przebić

nimi projektałami (na lądzie, w wodzie oraz w powietrzu). A jak będą wyglądały? Zostaną żywem wzięte z takich hityów jak Quake, Unreal i innych znanych FPP. Pewnie już każdemu na samą myśl leci ślinka!! Bo ja już chęć by, o rok straszny. Biorąc pod uwagę całość, RF ma przypominać połączenie Half-Life i Soldier of Fortune

Wrogów będziemy mogli killować na około piętnaście sposobów - tyle, ile ma być maszyn zniszczenia, nie licząc pojazdów mechanicznych. Tych wrogów będziemy mogli rozwałkać tak przez około dwadzieścia leveli, wykonanych całkowicie w 3D.

No, dobra... zmieńmy trochę temat, może teraz powiem coś o trybie multiplayer, który jak na razie nie powinien niczym szczególnym zaskakiwać, o taki sobie: DM, CTF, Team DM; reszta jest ponoć dopiero w fazie obmyślania.

Może na koniec krótkiuk o fabule: Nazywasz się Parker i jesteś pracownikiem Ultron Corporation, czyli marsjańskiej kopalni. Niestety w owej kopalni wybucha śmiertelna zaraza, co doprowadza powoli do zamieszek wśród innych robotów. Twójm zadaniem jest po pierwsze przeżyć, po drugie przeciwdziałać się chronić Korporacji, no i w końcu rozwiązać zagadkę tajemniczej zarazy. Może fabuła nie ma przeżącej klimatu, jak to było w przypadku gier Half-Life lub Alien vs. Predator, lecz to się okazało dopiero podczas samego grania - czyli za minimum rkp. Do tego czasu polecam obejrzenie dwóch filmów (na Sieci) oraz screenów obok, są naprawdę warte uwagi.

## Przerywamy milczenie owiec

## Instrukcja do gry Total Annihilation



Cena: 3,99 zł

## Total Annihilation Instrukcja

## Solucje

Blair Witch Project 2  
Escape from Monkey Island  
Star Trek: Elite Force  
Baldur's Gate II cz. 2  
In Gold Blood  
Red Alert 2  
Starlancer

Poradniki Sheep

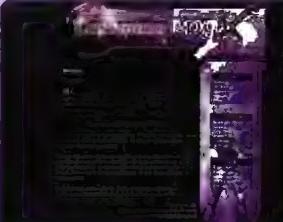
Kąciki

RPG Strategie

Coffin Rock, Blair Witch Project 3: Elly Kedward,  
Hitman: Codename 47, No One Lives For Ever, Links 2001,  
Anderson War, Gunman Chronicles, Mercedes Benz Truck Racing

## newsy

Tawerna RPG ON LINE  
Gdy czytacie te słowa, pod adresem [www.tawerna.pyrland.pl](http://www.tawerna.pyrland.pl) dostępna jest już nasza oficjalna strona internetowa! Będziemy na niej zamieszczać najnowsze wieści ze świata gier RPG, recenzje opisy, patche itp.



## Trocę o RPG...

*"Gatunek gier RPG został zapoczątkowany w latach '80 grą Rogue, oczywiście powstawały wcześniejsze wersje, pisane na różne maszyny, ale ta najbardziej popularną i pamiętaną po dziś dzień jest Rogue..."*

dagon@wizz.arts.pl [dagon@viper.pl]

## Najlepsze strony internetowe...

Postanowiliśmy, że co dwa miesiące będziemy wybierać najlepszą stronę o grach RPG. Jako pierwszą, polecaną przez nas, podajemy stronę pod adresem <http://pbaldurs.xcom.pl> - jest to typowy serwis z gatunku tych, jakie oferują nam wiele stron wyprodukowane przez dziesiątki ludzi, ale tą witryną nie zarządza żadna wielka firma, a ostatnio na liście autorów były wpisane cztery osoby! Aż nie chce się wierzyć w to, że można tyle tekstów napisać, zrobić ładną grafikę i jeszcze mieć ponad 100 000 odwiedzin od początku powstania strony. Ale to nie są jedynie sukcesy tej witryny. Polecają ją dwa wielkie pisma na naszym rynku. Mogę powiedzieć, że ta strona jest najlepszym przykładem tego, jak z prostej, amatorskiej witryny można przy odrobinie stworzyć tak potężną maszynę informacji o kultowej już grze - Baldur's Gate. Więcej informacji na temat tej strony możecie przeczytać w Tawernie RPG zamieszczonej na CD.



## newsy

**A**le czy jest to prawda? Zdecydowanie nie! Tylko w odniesieniu do gier komputerowych RPG można powyżej zdanie uznać za prawdziwe, ale "prawda i tak leży daleko". Za aproksymację gier fabularnych oraz komputerowych RPG można uznać grę Rogue, ale uznanie jej za pierwszą z całego gatunku RPG jest szaleństwem i zbrodnią w oczach rpg-owców. Od czego powinniśmy więc zacząć, chcąc badać gatunek gier RPG, w szerokim pojęciu tego słowa? Zamiast cofać się 20 lat, zróbcmy ogromny skok w przeszłość.



zaczeli fascynować się technologią, innymi światami oraz przyszłością (system Alternity), światami rzadzonymi przez wielkie korporacje, cyborgi, implanty itp. (Cyberpunk). Za technologią idzie śmierć oraz wielka katastrofa i jeszcze większa broń, która postępowała wojnie. Mam tu na myśli Fallout, Mutanty, wielkie pustynie i zapach śmierci oraz ludzie żyjący jak zwierzęta.

Najwięcej wspólnego z powiem z zakresu fantastyki mają gry fabularne. Często mówią się na nie "gry książkowe". Jest w tym trochę prawdy, ale zaczyna i kończy się ona na tym, że reguły jej spisane są w książce. Do najlepszego przedstawienia świata, jaki panuje w danym systemie, potrzebna jest wyobraźnia. Ale żeby w pełni wszystkich zdrowolić, ktoś wymyślił sobie "gry karciane... RPG". Krolują one w szkołach! Mało kto nie słyszał o Magic The Gathering albo Doom Trooper. Pięknie narysowane, łatwe reguły gry, nie wymagają dużej ilości czasu - to są najważniejsze zalety gier karcianych.

Cofniemy się teraz do wieku XIX. 20 sierpnia 1890 roku urodził się jeden z najwybitniejszych pisarzy - Howard Phillips Lovecraft. Napisał także wiele dzieła jak "Call of Cthulhu" czy "Dagon" (teraz więc już wiecie, dlaczego mam taką ksywę :)). Ale co ma wspólnego Lovecraft z

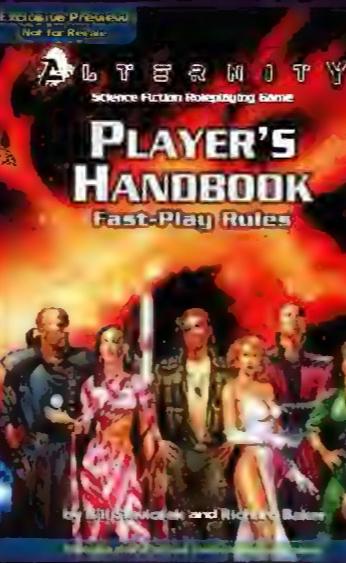
RPG? Jedną z najbardziej popularnych gier fabularnych jest Zew Cthulhu. Została ona napisana na podstawie powieści tego pisarza!

Zapewne Lovecraft nie miał pojęcia, że fantastyka może stać się bardziej popularną dziedziną rozrywki. Ludzie zaczęli wychodzić coraz dalej, poza kręgi fantasy. W drugiej połowie XX wieku bardzo popularne i modne stały się książki s.f. Ludzie



zaczeli fascynować się technologią, innymi światami oraz przyszłością (system Alternity), światami rzadzonymi przez wielkie korporacje, cyborgi, implanty itp. (Cyberpunk). Za technologią idzie śmierć oraz wielka katastrofa i jeszcze większa broń, która postępowała wojnie. Mam tu na myśli Fallout, Mutanty, wielkie pustynie i zapach śmierci oraz ludzie żyjący jak zwierzęta.

Reasumując: gry RPG pochodzą od książek, w późniejszych czasach od książek-podręczników do grania w najprzeróżniejsze systemy, zaczynając od Warhammera, po Zew Cthulhu, a kończąc na Cyberpunku oraz Alternity. Niejako przy okazji powstały też inne dziedziny rozrywki, takie jak gry karciane i bardziej nowoczesne - gry komputerowe RPG. Więc z dumą mogę rzec, że takiej historii jak RPG nie ma żaden gatunek gier komputerowych!



# Mister Jedi urodził się w Japonii?

*Rozpoczynamy serię wywiadów prezentujących dziennikarzy i redaktorów pracujących w czasopiśmie CD-Action. Niektórzy z nich zaczynali w naszym czasopiśmie, później rozpoczęli własne projekty albo zostali przeniesieni do innych tytułów wydawanych przez Silver Shark. Każdy z nich identyfikuje się jednak z CD-Action i z dumą obserwuje jego rozwój. Na początek Paweł Musiałowski - legenda wydawnictwa, "człowiek orkiestra", kopalnia pomysłów, niezrównany kpiarz i nieposkromiony marzyciel. Nie spodziewajcie się jednak, że dzięki temu wywiadowi poznał Pawła całkowicie. Bestia maskuje się i chroni, chociaż szczerość, czasami aż do bólu, wylewa się poza ten tekst (zachęcamy was do podzielenia się swoimi opiniom).*

**CDA:** Legenda Mr Jedi jest ciągle żywa w czasopiśmie CD-Action, chociaż ostatnio niewiele dla nas piszesz. Właściwie jedynie miejsce, gdzie jesteś obecny stale, to Action Redaction. Czytelnicy jednak nieznacznie wymieniają Cię jako jednego z najbardziej ulubionych autorów recenzji gier. W listach aż roi się od aluzji do Twojej osoby (najczęściej pseudonimem jest przekrywany: zamiast Mr Jedi wiele osób pisze "Mr Yeti"). Skąd to się bierze?

**Jedi:** Hej! Dlaczego przekryczenie moja ksywkę! N'e nam nic wspólnego z Yeti (a tak mi się kojarzy Yeti), nie mam nawet w połowie tak wielkich stóp jak on, że o ogólnym owłosieniu nie wspominam! Nawet samych stóp nie mamy owłosionych! Ale wracając do pytania... Skąd to się bierze? (ajajaj, man to tłumaczyć takiego dużego chłopczykowi? :)). Chyba stąd, że taki po prostu jestem. Dużo pracuję i bez przerwy stawiam sobie jakieś cele (nie mylić z celami wieczinnymi!), siłą ręcy, podporządkowując się takim rygorom (taka jest cena sukcesu, a ja uważam, że jeszcze daleko mi do jego osiągnięcia). muszę jakoś rozładowywać nagromadzone napięcie. Przychodzi taka chwila, że w krótkim czasie wszystko to się wyrzuca, czyli mówiąc prościej - odbija mi. No i wtedy pojawiają się "kwiatuski" w postaci gumowanego kurczaka Barnaby i macho chomika Alfreda.

**CDA:** Zaczynałeś w CD-Action, teraz jesteś najlepszym chybą w Polsce specjalistą od mangi i anime. Prowadzisz magazyn, w którym postacie na ilustracjach robią wielkie oczy z byle powodu. Jak to jest, że wolisz Japonię od gier komputerowych?

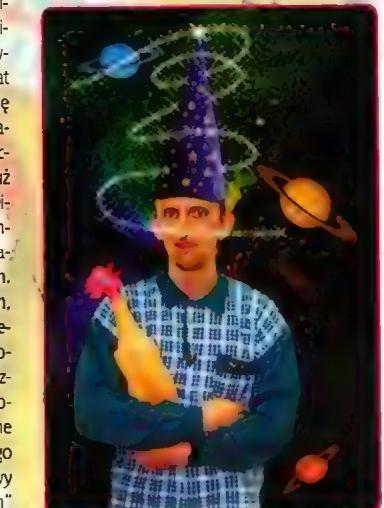
**Jedi:** Ależ jedno nie wyklucza drugiego. Japonia to istny Eden dla fanów gier komputerowych i każdy fan mangi dobrze o tym wie. Te dwa światy nieznacznie się przekładają. Wiele mang powstaje na bazie gier komputerowych (lub raczej konsolowych) i vice versa. Przez każdy gracz zna takie tytuły jak: "Final Fantasy", "Street Fighter", "Virtua Fighter", "Tekken", "Pokemon" - to wszystko są czysto japońskie produkcje, które obecne są od lat zarówno na rynku mangi, anime, jak i gier komputerowych. Faktem jest, że teraz gram o wiele mniej, niż to miało chociażby miesiąc wcześniej.

kilkę lat temu, no ale wynika to z tego, że zajmuję się prowadzeniem magazynu Kawaii, który koncentruje się przede wszystkim na mandze, anime i Japonii - w szerokim tego słowa znaczeniu; a poza tym pełnie takiej funkcji pochłania mnóstwo czasu. Nie zaryzykowałbym jednak stwierdzenia, że woli Japonię bardziej niż gry komputerowe; to tak samo, jakbym powiedział, że bardziej woli film niż książki, czyż stawiam komiks nad muzyką (no,

chyba że na półce). Tych rzeczy po prostu nie da się porównać. Owszem, Kocham ten kraj - jego specyficzny klimat, kulturę, historię, bardzo mi odpowiada sposób, w jaki Japończycy patrzą na świat, ale jakoś nie potrafię tego porównać z zamówieniem do gier komputerowych, choć ostatnio też sprawiły mi w życiu sporo frady. Obie te rzeczy kocham, ale w zupełnie inny, nie dający się porównać sposób. Poza tym wszystkie swoje zainteresowania stawiam mniej więcej na równi, gdyż wychodzę z założenia, że wszędzie mogę znaleźć coś ciekawego, coś, co mnie zainspiruje i pobudzi do działania. W końcu nikt nie ma monopolu na dobre pomysły. Chyba że chomik Alfred. :)

**CDA:** Ze język mówią, że Kawaii to pismo dla dziewczyn albo dla dzieci. Z drugiej strony gazety ogólnopolskie piszą, że w Twoim czasopiśmie pleni się golizna i przemoc. Podobno Kawaii jest gorsza. Dla kogo więc robisz to czasopismo?

**Jedi:** Che, che, oj podpuszczasz mnie. :) I fachces po próżności. :). Dla kogo robię to czasopismo? Dla ludzi, którzy kochają patrzeć na świat przez pryzmat innej kultury i nie wstydzą się chodzić do kina na filmy rysunkowe (nie zastanajac się młodszym rodzeństwem czy dzieciem :), ponieważ zrozumieli, że animacja już dawno przestała być wyłącznie dla dzieci, a Disney nie jest jedynym (słuszym) producentem. W mandze można spotkać wszystko i dla tego temat i to pismo jest dla wszystkich. Są tutaj produkcje dla dzieci i dla dorosłych, dla uczniów, gospodarów domowych i biznesmenów, dla chłopców, dziewcząt, mężczyzn i kobiet. Są tu opowieści w stylu "Pokemon" i "Pszczółki Mai" (tak - to też jest czysto japońska produkcja!), a są i takie filmy jak "Ghost in the Shell" czy "Akira" - przedstawiciele "ciężejego cyberpunka" - rozrzucony gatunkowy i jakościowy jest tu potężny, zupełnie jak w "klasycznym" kinie. Problem polega tylko na tym, aby to zrozumieć i nie oceniać wytworu kultury skrajnie odmiennej od naszej, na podstawie naszych wzorców i norm, które nijak mają się do siebie. Nie można oceniać urody konia na podstawie kanonów urody psa, bo choćby koni był najbardziej, to nigdy nie będzie ładnym psem. Tak samo jest z mangą i innymi wytworami wschodnich kultur i nasytnymi umysłami, uformowanymi przez inną kulturę. To coś



"ofiarami" mojej chorej korsarskiej twórczości i to Wam dziękuję. Wyplat odszkodowań za przypadki sfiksowania nie przewiduję, bo całą kasę wydaje na fistaszkę dla Barnaby i Alfreda, więc muście zrozumieć biegłego, zaprawionego szaleńca, utrzymującego gumowanego kurczaka i stukniętego chomika. Dzięki za pamięć, ja również przyrzekam, że o Was nie zapomnę. :)



jak kompatybilność systemów komputerowych - cy program na Maca jest gorszy tylko dlatego, że jest trudno odczytywać w systemie PC... Oj, chyba się rozgadłem. Hej, nie spać mi tutaj! - Teraz dla rozluźnienia atmosfery załatwczę wersję stepującą "Jeziora kabędzego" na naszej zyfracie Kunegundie, która w tym samym czasie odspiewa "Marysiankę", rapując na biurku naszej sekretarki. Nie wiem jak Wam, ale mi to pomaga na jesienną chandrę. :)

**CDA:** Może jeszcze powieś parę miłych słów naszym Czytelnikom?

**Jedi:** Parę miłych słów. :) No dobrze, dobrze, teraz będzie poważnie i uroczyście. Dziękuję Wam bardzo, że przez te wszystkie lata tolerowałeś moje wygłupy i (o zgrozo) nadal je tolerujecie, domagając się jeszcze większych dawek mojego szaleństwa (zapraszam do Kawaii). Na dobrą sprawę to właśnie w CDA zaczynałem swój rejs na szerskich wodach pisarstwa wodolejnego i to Wy byliście pierwszymi





# Magix Music & Video Maker Generation 6

Są takie firmy, które opierają swą działalność na wydawaniu co jakiś czas produktów noszących tę samą nazwę, ale z innym numerkiem. Znanymi przykładami mogą tu być np. pakiet graficzny firmy Corel albo Music Maker rodem z Magixa. O tym ostatnim zamierzam napisać kilka słów, ponieważ pojawiła się jego najnowsza wersja, nosząca numer 6. Przedtem części były już omawiane w naszym piśmie, dlatego nie będę dokładnie opisywać całego programu - zresztą mijałoby się to z celem. Przedstawię jedynie jego ogólne założenia i oczywiście możliwości, które - muszę przyznać - zrobiły wrażenie nawet na mnie. Za czynamy...

Marcin Serkies



## Skrócona lista możliwości programu

- 40 nowoczesnych instrumentów
- funkcja karaoke - wycinanie wokalu i podkładanie własnego głosu
- 6 wirtualnych instrumentów
- możliwość remiksowania muzyki nagranej w formacie CD-Audio, integracja z MIDI
- "czarodziej" tworzący utwory
- profesjonalny wielokanałowy mikser z trzema magistralami dla efektów
- działające w czasie rzeczywistym efekty: reverb, delay, distortion, filtry, EQ, compressor
- 2000 gotowych próbek dźwiękowych utrzymanych w różnych klimatach muzycznych
- wiele gotowych ustawień efektów z animacjami - oczywiście działających w czasie rzeczywistym
- ponad 900 gotowych animacji w formacie AVI

maszynka do produkcji drum&bassowych dźwięków. W zasadzie instrumenty te pozwalają na stworzenie własnego utworu całkowicie od zera, wymaga to jednak odrobiny wprawy i - rzecz jasna - talentu. Jeśli nie posiadamy ani jednego, ani drugiego, nic straconego. Dzięki specjalnemu "czarodziejowi" możliwe jest, po ustaleniu kilku podstawowych parametrów, wy-



generowanie utworu, który będzie utrzymany w konkretnym, wybranym klimacie. Wprawdzie takiego tworzenia muzyki nie można nazywać komponowaniem, ale dla opornych jest to wspaniała możliwość stworzenia sobie podwalin pod własne kompozycje. Nie ukrywam, że moim zdaniem jest to znacznie plus tej aplikacji. Takie skonstruowanie interfejsu i funkcji programu, aby mógł go używać każdy, nawet bez zerknięcia do instrukcji, może przekonać wielu odbiorców, że tworzenie muzyki na komputerze tak na prawdę nie jest niczym wybitnie skomplikowanym. A jeśli się takim wydaje, wystarczy zajrzeć do porządnie napisanej i przejrzystej instrukcji, wyjaśniającej wszystkie niuanse aplikacji.

Dla usieliowionych użytkowników niewątpliwie ciekawa okaże się informacja, że Music Maker, podobnie jak jego poprzednik, jest zintegrowany z Internetem. Wbudowany klient FTP pozwala na bezpośrednie połączenie się z serwerem Magixa, gdzie za-



wsze można znaleźć nowe, ciekawe próbki. Program pozwala również - za pomocą Internetu - na łatwą współpracę z innymi twórcami oraz publikację swoich utworów - również w formacie MP3. Ogólnie rzeczą biorąc, Music Maker jest otwarty na świat.

W swojej obecnej formie Music Maker 6 to aplikacja, do której nie ma się właściwie za co przyczepić. Jeśli tylko ktoś nie podchodzi do tego programu jak do aplikacji profesjonalnej, będzie z pewnością zadowolony. Ja osobiście wolej jednak Cakewalka 9, ale nie każdy może sobie na to pozwolić. Polecam Music Makera każdemu, kto interesuje się komputerową muzyką. □

INFO • INFO • INFO
Producenci:
Magix
Dystrybutor:
Coda
Internet:
<a href="http://www.coda.com.pl">http://www.coda.com.pl</a>
Wymagania:
P200, 32 MB RAM, CD-ROM, Windows 95/98/Me/2000/NT
Cena:
99 zł

# Seria: Edukacja XXI wieku

**Alfabet: nauka czytania i pisania**

**Ortografia**

**Matematyka: dodawanie i odejmowanie**

**Matematyka: mnożenie i dzielenie**

**Idę do szkoły**

**Quiz dla dzieci**

**Quiz geograficzny**

**Quiz historyczny**



i zabawy, co jest przecież bardzo ważne. Ale po kolei. Pierwszym programem z serii, który zaprezentujemy, jest Alfabet - nauka czytania i pisania.

## Abecadło z pieca spadło...

W programie znajdują się ćwiczenia, które uczą alfabetu oraz trudnej sztuki pisania i czytania. Zanim jednak dotrzymy do zadań, obejrzymy intro, w którym bohater programu, Królik, ściga... baton Ene Due. Królik łapie wreszcie batonik i ze smakiem go zajada, głośno i wyraźnie pokazując, jaki to przysmak i delikatnie. Dziecko dokładnie obejrzy opakowanie batonika i prawie na pewno zapragnie przekonać się, czy Królik ma rację.

Andrzej Słitek

Przed wszystkim należałoby jeszcze przypomnieć pełną ofertę Aidem Media. W chwili obecnej są to dwie serie (z wyjątkiem Edukacji XXI w.) zatytułowane "Szkoła Koziotka Matolka" i "Wesołe Przedszkole". Poza tym Aidem Media ma na koncie również kilka pojedynczych programów, oto choćby ABC z Rekiem czy "Bolek i Lolek - pamiątki z podróży". Na łamach CDA pojawiła się już swego czasu recenzja innego programu dla dzieci: "Bolek i Lolek na tropie zaginionej księgi ortografii". Wyraźna specjalizacja Aidem Media w programach edukacyjnych dla najmłodszych ma swoje korzystne strony. Z każdym kolejnym tytułem opracowywanym i wydawanym przez firmę są to produkcje lepsze. Wyraźnie widać, że twórcy biorą sobie do serca zastrzeżenia i uwagi użytkowników. Najnowsza propozycja, czyli cała seria "Edukacji XXI wieku", jest uzupełnieniem dotychczasowych doświadczeń.

Tematyka ośmiu programów serii "Edukacja XXI wieku" jest zawarta już w tytule poszczególnych części: Alfabet, Matematyka: dodawanie i odejmowanie, Matematyka: mnożenie i dzielenie, Ortografia, Idę do szkoły, Quiz geograficzny, Quiz historyczny, Quiz dla dzieci. Wspólna dla wszystkich części jest postać zabawnego Królika oraz specyficzna, kolorowa, bardzo ładna grafika. Również opracowanie muzyczne i dźwiękowe nie pozostawiło wiele do życzenia. Tło muzyczne zostało dobrane z wyczuciem, nie zagłusza kwestii lektorów czy zabawnych głosików bajkowych postaci występujących w programach. Jednocześnie muzyczka jest wesoła i przyjemna, rzeczywiście nastraja do pracy



program naprawę godne polecenia. Zaskakują bardzo ciekawymi pomysłami w ćwiczeniach i oryginalnym zaprezentowaniem materiału dydaktycznego. Trudno nie bawić się podczas wędrówki z Królikiem, a jest to zabawa, która przyniesie dziecku wymierną korzyść, bowiem wszędzie gry wzmacniane są o elementy edukacyjne.



Pewnym zaskoczeniem jest to, że w programach z serii brak panelu opcji konfiguracyjnych. Nie możemy np. określić stopnia trudności zabawy. Jest to o tyle istotne, że niektóre zadania są naprawdę trudne. W grze "Zawody w wędkowaniu" przewidziano wariant jedynie dla dwóch graczy. Zabawa polega na zebraniu odpowiednich literek z dna jeziorka. Gracz ma tylko wędkę z haczykiem, a na dodatek literki często gubią się i spadają. Kto pierwszy, ten iepszy, ale jeżeli dziecko jest samo, będzie musiało grać również za drugiego gracza. Tę rolę mógłby przejąć komputer, jednak nie ma takiej opcji. Dlaczego o tym nie pomyślało, doprawdy nie wiem. Mimo wszystko nie zmienia to faktu, że zabawa jest bardzo pomysłowa i naprawdę ekscytująca. Jestem pewien, że każdy malec z przyjemnością się w niej zanurzy.

Zabawy edukacyjne dla małych, 5-10-letnich dzieci są zazwyczaj tak skonstruowane, aby nawet mimo błędów i porażek nie zniechęcały malca. Odbiciem tego nowego podejścia do uczenia jest choćby ostatnia zmiana w systemie ocen szkolnych, w którym ocenę niemierzą przemianowano na dopuszczającą. W podobnym tonie przemawiają też bohaterowie programu "Alfabet". Pozytywna motywacja może jednak zabrąć za daleko, czego doświadczylem testując program z Aidem Media. W grze "Polanka" zwierzęta sprawdzają znajomość wielkich i małych liter. Nie odpowiedziałem prawidłowo na żadne pytanie. Popełniłem z premedytacją wszystkie możliwe błędy. Na koniec pojawiło się okienko Najlepsze Wyniki, gdzie mogłem się dopisać, a miły głos z radością oświadczył: "Nie jest najlepiej, ale udało się!". Nie wiem tylko, co się udało.

Program jest kompendium wiedzy o polskim alfabetie, opracowanym w ten sposób, że nauka jest przyjemna i nieniążąca. Dzięki zamieszczonym w nim zabawom mały odbiorca może gruntownie przećwiczyć znajomość liter, słów, pisowni wyrazów. Gry typu krzyżówka, układanka słowna i puzzle to świetny trening ucący kojarzenia nazw, określeń, poprawnego zapisu. Niedociągnięcia wypunktowane wcześniej nie przekreślają i nie zmieniają ogólnego, pozytywnego wrażenia, są jednak błędami, które należałoby usunąć.

## Kłopoty z ortografią

Nauka literek, wyrazów, pisowni słów, nierozerwalnie wiąże się z ortografią. Program pod tym tytułem, przeznaczony dla dzieci od lat siedmiu, to kolejna propozycja z serii "Edukacja XXI wieku". W dynamicznych zabawach prowadzonych przez wesoła zwierząt dzieci poznają zasady poprawnej pisowni. Program obejmuję następujące zagadnienia: pisownia wyrazów z ó, u, rz, ż, ich, h oraz wyrazy z p, r, d, t, k; częstotliwe wyrazy z i, ii, j; wyrazy z a, om, on, e, en, em. Wspólna dla wszystkich części serii: grafika,



jest po prostu bardzo ładna. Również istotna strona dźwiękowa aplikacji jest na wysokim, na pewno zadowalającym poziomie. Oprócz bardzo dobrego tła muzycznego (motywy dźwiękowe zostały dobrane z wyczuciem specyficznej, bajkowej atmosfery programu) na szczególną uwagę zasługują świątni lektorki. Przed wszystkim mówią oni bardzo wyraźnie, z odpowiednim tempem i intonacją. Równocześnie ich kwestie są odpowiednio zabarwione emocjonalnie. Lektorki nie prezentują suchych informacji, lecz opowiadają dzieciom bajkę, w której przypadkowo można również zagrać. Takie właśnie wrażenie można odnieść słuchając ich żywych głosów. Naprawdę dobra robota.

Dla dzieci ponownie przygotowano zestaw gier i zabaw. W jednej z nich królik musi bronić bramki. Dziecko powinno poprawnie uzupełnić wyświetlane słowa i w ten sposób pomaga królikowi obronić bramkę. Nie spodobał mi się tylko jeden szczegół. Kiedy król oczekuje na strzał dźwiękowe się i trzęsie. Zapewne miało to wyglądać, jakby gotowało się do rzutu na piłkę, ale animacje odbiera się zupełnie inaczej. Może to nie atak epiletyczny, ale z królikiem jest coś nie tak.

Dzieci mogą również wziąć udział w wyścigu ortograficznym na rzecze. Wygra ten zawodnik, który jako pierwszy dopłynie do mety i udzieli jak największej liczby odpowiedzi. Zabawa jest o tyle ciekawa, że możemy wybrać liczbę graczy (od 1 do 4), a więc nawet jeśli dziecko nie ma z kim się bawić, zabawa nadal ma sens.

W kolejnej zabawie zwierzęta z balonikami skaczą do rzeki. Gracz musi poprawnie uzupełnić wyświetcone słowo, aby podpływać pontonem do zwierzątka, które trzyma w ręce właściwą odpowiedź. Wybierając odpowiedź klikamy odpowiednią strzałkę wskazującą owieczkę lub jeż z właściwą literką, gotową do wstawienia w wyraz. Nie pomyślało jednak, aby w jakiś sposób potwierdzić wybór właściwej odpowiedzi. Zwierzak spada do wody, a my wciąż klikamy literę. Jeżeli wskazywaliśmy kursorem strzałkę tylko raz, częstokroć program nie zaliczał właściwej odpowiedzi. Co więcej, nawet gdy robimy to kilka razy, również zdarzało się, że odpowiedź nie została zaliczona (mimo że na pewno była poprawna). Jest to wyraźny błąd w programie, groźny tym bardziej, że zupełnie dezorientuje dziecko. To jak wreszcie pisze się słowo "kula", skoro po wskazaniu na literkę "u" zwierzak się utopił, a odpowiedź uznano za błędą? Gdyby to był jednostkowy błąd programu, nie byłoby o czym mówić, niestety problem się powtarza.

Dla chłopców najbardziej zabawą będzie gra, w której zdobywa się zamki i kolejne wyspy. Gra przeznaczona jest dla maksymalnie sześciu graczy. Zawodnicy są właścicielami wysp, które próbują sobie wzajemnie odbić w rozgrywanych pojedynkach ortograficznych. Wygrywa oczywiście ten, kto zostanie właścicielem jak największej liczby wysp. Gra jest naprawdę świetna. Animacja zdobywania wrogiego zamku bardzo dobra, a sam pomysł rewelacyjny.

W pakiecie Ortografii dziecko znajdzie przed wszystkim moc rozrywki. Program nienchalnie uczy również zasad poprawnej pisowni wyrazów. Został opracowany bardzo rzetelnie, ogólnie dobre wrażenie zanosi jednak wspomniana gra, w której nie wiadomo właściwie, jak odpowidać, aby nie popełnić błędów. Należy jeszcze wspomnieć, że wszystkie części serii "Edukacja XXI wieku" zostały zapakowane w nietypowe, plastikowe pudełko. Jest to dobry pomysł, bowiem niewprawne dzieci mogą uszkodzić dość delikatne standardowe pudełko, czego nie musimy się obawiać w wypadku opakowania zastosowanego przez Aidem Media.

## Umiesz liczyć? Licz na siebie!

Matematyka rozwijała się na przelomie V i IV w. p.n.e. na gruncie filozofii. Współczesni "młodzi pitagorejczycy" już w wieku 5 lat mogą uruchomić program Matematyka - dodawanie i odejmowanie. Kolejny tytuł z serii "Edukacja XXI wieku" jest przeznaczony dla dzieci 5-10-letnich i został opracowany w identycznej konwencji graficznej, jak aplikacje przedstawione powyżej.

W bajkowej krainie zwierzęta uczą dzieci podstaw matematyki: codawania, odejmowania oraz porównywania liczb. Na program składa się sześć gier edukacyjnych dla kilku graczy, wiele wesołych animacji i zabawnych dźwięków. Zwierzątka tłumaczą zasady matematyki i towarzyszą dzieciom w rozwiązywaniu zadań. Okazuje się, że matematyka wcale nie musi być trudna.

W zabawie z kaczuszkami i żółwiem mały widz uczy się dodawać, licząc kaczki rodzinę. W ten sposób poznaje znaczenie cyfr i liczb. Brakuje tu jednak elementu niewiadomej. Zabawa wygląda w ten sposób, że na dwa małe jeziorka wypływa określona liczba kaczek. Dziecko musi wskazać jedną i drugą rodzinę, klikając po kolejnych wszystkie ptaki. Ich dodawanie polega po prostu na zaznaczeniu wszystkich ptaków na ekranie. Oczywiście trudno się w takim wypadku pomylić.

Podstawowe zadaniem Matematyki jest oswoić dziecko z liczeniem, przekonając je, że jest to przyjemna zabawa, która może przynieść sporo frajd i radości. Jeżeli dziecko polubi matematykę, zawsze z przyjemnością będzie się jej użyczo. Dorosli nie zawsze mają czas i cierpliwość zajmować się swymi pociechami. Oczywiście program nie może zastąpić pomocy rodziców, jednak na pewno może wydatnie wspomóc proces nauki, tym bardziej że mamy pewność, iż został opracowany w właściwy sposób. Propozycja Aidem Media jest na pewno bardzo interesująca.



## Pierwszy dzień w szkole

Każdy chyba przekonał się, jaką niesamowitą ciekawość przejawia małoletni człowiek około piątego roku życia. Interesuje go praktycznie wszystko, a dzieciątko pyta, które nurtują malca, spacją zazwyczaj na głowę najbliższej mu dorosłej osoby. Dziecko w tym wieku odkrywa nowy, fascynujący, wielki świat, widziany jeszcze przez przytmat bajek i fantastycznych wyobrażeń, które są przejawem jego czystej, wolnej fantazji. Dziecko wychodzi naprzeciw światu, widzi jego nieograniczoną wielorakość i w swej aktywności i ciekawości stara się go natychmiast zrozumieć. Sposób postrzegania u dziecka charakteryzuje się taką intensywnością, jakiej później nigdy już mieć nie będzie. Między innymi właśnie dlatego jest to najlepszy okres na naukę. Jest to również czas, aby zaszczępić mu dobre nawyki, które w dalszym życiu na pewno zaprocentują.



Na tak przygotowanego przez naturę ucznia czeka zazwyczaj zmęczony, zajęty natokiem własnych spraw dorosły, który doskonale porusza się w rzeczywistości i zapominał, jak to jest, gdy wszystko wokół jest tajemnicą. Zazwyczaj dorosła osoba po prostu nie może przejawić tak dużego zaangażowania i zainteresowania, jakiego oczekuje po niej dziecko, dla którego wszystko jest ważne. "Blahe" pytania malca kwitnące są umiejętnie niekiedy krótkim komentarzem, niezwykle radko wyczerpującym opisem zjawiska. Cóż, zdarza się również, że dorosłemu jest po prostu bardzo ciężko wyjaśnić jaki problem. To charakterystyczne, że najtrudniej wyrazić jest oczywistość.



W każdym bądź razie, kiedy n-tę pytanie dziecka powoduje już chęć wypowiedzenia sakralnego: "Idź, pobaw się klockami", można zaproponować malcowi znacznie ciekawszą, poczynając rozrywkę. "Idę do szkoły" z serii "Edukacja XXI wieku" to ciekawie przygotowany, dobry program, stanowiący zbiór zabaw i gier edukacyjnych, w których najmłodsi poznają cyfry, litery, kształty, kolory, a także zwierzęta i rośliny. Zabawy ćwiczą pamięć, rozwijają zdolności kojarzenia i logistycznego myślenia. Głównym zadaniem programu jest wprowadzenie dziecka małym krokami w świat szkolnej edukacji.

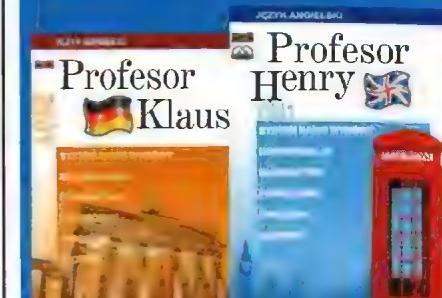
Na pakiet "Idę do szkoły" składa się właściwie pięć gier-zabaw oraz prosta gra planszowa. Troszkę to mało, jeśli potraktowalibyśmy program jako samodzielna aplikację. Biorąc jednak pod uwagę, że jest to część całego pakietu, "Idę do szkoły" stanowi po prostu jego kolejny, cenny element.

w ziemi. Jest to dość nietypowe, odrabinkę makabryczne rozwiązanie, lepiej byłoby, aby po prostu powróciły do domków.

Matematyka to program, który na pewno zasługuje na uwagę. Praktycznie pozbawiony błędów merytorycznych, przyjazny interfejs użytkownika, odpowiednia, spora liczba ćwiczeń to najważniejsze zalety tej aplikacji. Przy przedmiocie tak trudnym do udanej, ciekawej

Trzeba jednak nadmienić, że dwie z pięciu zabaw zamieszczonych na płycie są wariacjami gier przedstawionych już w innych tytułach z serii "Edukacja XXI wieku". Chodzi tu o "kolorowanie figur geometrycznych", gdzie malec powinie będzie układać żebate kółka, aby uruchomić specjalną maszynę, oraz o "znajdź i sfotografuj zwierzęta". W tym drugim zadaniu znowu będziemy bawić się aparatem fotograficznym. Przy okazji pojawią się pewne drobne zastreużenie. Gdy znajdziemy się "w lesie", gdzie trzeba właśnie ustrzelić okiem obiektywu właściwego zwierzątka, nie można wyjść z planszy. Nie znajdziemy wyjścia z lasu, dopóki nie wystrzelamy wszystkich ośmiu klatek filmu. Brakuje tu możliwości przerwania zabawy.

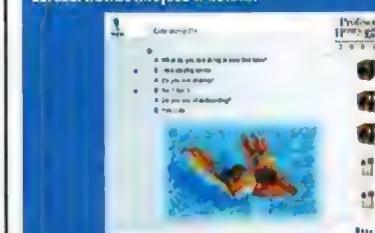
# Skuteczna nauka...



„to nowoczesny, interaktywny pakiet w wersjach do nauki języka angielskiego (Henry) i języka niemieckiego (Klaus). Na 2 płytach CD-ROM znajdziesz tysiące ćwiczeń, dialogi, sekił prezentacji i zdjęć, podręcznik gramatyki, słownik i 8 goglów dźwiękowych.

Ćwiczenia uczą 9000 słów, zwrotów i idiomów (dwa razy więcej niż przez 4 lata nauki w szkole średniej!). Blisko 4000 ćwiczeń na zdanach uczy m.in. zwrotów koniecznych do porozumiewania się, sposobu użycia słów w zdaniu oraz znaczenia w zależności od kontekstu. Program kształci wszystkie umiejętności językowe: pisanie, mówienie, tłumaczenie i rozumienie ze słuchu.

Konwersacje nauczają Cię zwrotów i zdanów przydatnych w podróży. Po z积极参与 w nich, będziesz potrafił(a) m.in. zapytać się o drogę, zamówić potrawę w restauracji i zarezerwować miejsce w hotelu.



- Irzy poziomy zaawansowania, grupy tematyczne,
- system powtórek (program służy postępu w nauce i wyznacza optymalne terminy powtórek),
- nauka wymowy (nagrywanie i porównywanie własnych odpowiedzi z wymową lektora),
- drukowany poradnik metodyczny opisuje techniki uczenia się i zapamiętywania,
- słownik - 9000 słów - wymowa, wyszukiwanie i wybór słów do nauki,
- sekił ilustracji, zdjęć,
- Podręcznik gramatyki - zakres 4 lat nauki języka,
- podręcznik (umożliwia tworzenie nowych ćwiczeń i dodawanie własnych słów).

"Profesor" - to nie tylko skuteczna nauka, ale też świetna zabawa! 2001, to trzecia wersja programu, dla posiadaczy wcześniejszych wersji (Słownictwo) - upgrade: 25 zł.

### W ofercie również:

*Angielski dla dzieci*, gra ucząca angielskiego dla dzieci i młodzieży. Kolorowe, interaktywne plansze uczą najbardziej potrzebnych słów, zwrotów i zdanów. Zabawy logiczne, krzyżówki, gry, oryginalne pionki i dialogi ćwiczące pamięć i logikę oraz sprawiające, że program nie nudzi się.

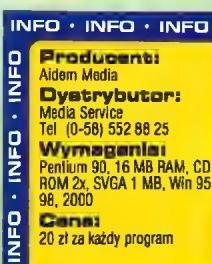
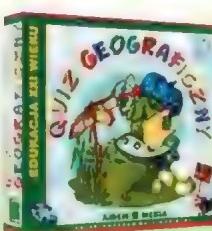
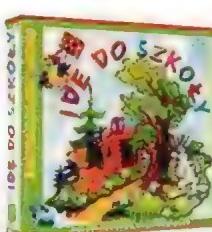
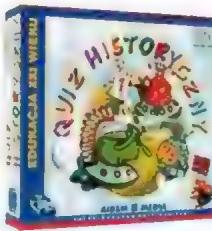
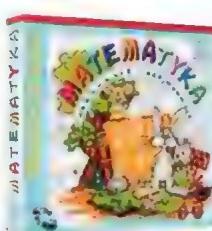
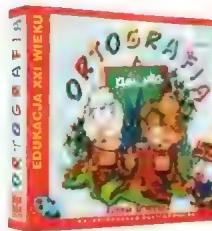
*Angielski dla uczniów gimnazjum i liceum*. W programie znajdują się sekił ćwiczeń i zadań, podręcznik, słownik, ciekawostki, układ okresowy pierwsiestków i gra edukacyjna "Atomki".

*Geografia multimedialna* - program dla uczniów gimnazjum i liceum. W programie znajdują się sekił ćwiczeń i zadań, podręcznik, słownik, ciekawostki, układ okresowy pierwsiestków i gra edukacyjna "Atomki". Cena: 49 zł

tel. (022) 644-55-57, 0601 33-18-50

Sprzedaż detaliczna: Empik, Vobis, Auchan, Media Markt, Erapole, Scannet, In Medio, PLAY, DHO.

[WWW.EDUGARD.COM.PL](http://www.edugard.com.pl)



Wśród zabaw dziecko natrafi na zadanie zbliżone do japońskich gier typu Kiss. Gra polega na ubraniu królika w jeden z kilku dostępnych strojów. Można go przebrać za Indianiną, żołnierza, kowboja, pletwonurka itd. Malec musi sam dobrać poszczególne części garderoby, co jest o tyle trudne, że stroje są pomiesiane.

Zadania matematyczne czekają na rozwiązywanie w grze memo. Dziecko może tu pobawić się z kolejką lub kolegą bądź też uruchomić przeciwnika komputerowego. Malec poznaje litery, słowa, cyfry i działania matematyczne. Poćwicz pamięć i spostrzegawczość. Dobrym rozwiązaniem jest to, że każde z zadań ma trzy stopnie trudności.

W pakiecie zamieszczono też popularną i znaną wśród dzieci zabawę - znajdź szczegóły. Jest to doskonały trening spostrzegawczości i pamięci. Szkoda jednak, że zabawa składa się tylko z ośmiu plansz.

Aidem Media wykorzystując sprawdzony pomysł, gwarantuje jednocześnie stały, wysoki poziom poszczególnych części serii. Tak samo jest i w przypadku "Idę do szkoły". Program na pewno nie zawiedzie oczekujących zarówno rodziców, jak i dzieci. Mali odbiorcy dostali znajomych, lubianych bohaterów, a zarazem zupełnie odmienne, ciekawe gry. Bez wątpienia można pakiet "Idę do szkoły" polecić jako rzecz, która zmusi dziecko do wytrującej pracy. Najlepsze jest to, że malec zmierzy się z wyzwaniem bez oporu, bowiem edukacja opiera się na zabawie.

### Poproszę innego zestaw pytań

Na serię "Edukacja XXI wieku" składają się również trzy pakiety quizów dla dzieci: Quiz historyczny, Quiz geograficzny oraz... Quiz dla dzieci. Nie oznacza to, że dwie pierwsze są przeznaczone dla dorosłych :). Ostatnia pozycja jest po prostu kierowana do dzieci od szóstego roku życia, natomiast odbiorcami pozostałych dwóch aplikacji będą dzieci powyżej 10 roku.

Quiz dla dzieci stanowi zbiór 1000 pytań z różnych dyscyplin, które towarzyszą matemu człowiekowi od pierwszych chwil poznawania świata. Podstawowe działy to: cztery strony świata, baśnie, bajki i legendy, co to jest?, "intruz", matematyka, język polski, rośliny, trudne słowa, zwierzęta. Niezależnie od wyboru tematu dziecko może uczestniczyć w trzech ciekawych grach. Zabawne komentarze, animacje, wesołe komentarze bohaterów, rekordy i nagrody, które można zdobyć, uatrakcyjnią zabawę.

Pierwsza zabawa to właściwie trening, który ma oswoić małego widza ze specyficznym, "quizowym" charakterem gry. W treningu królik będzie odpowiadając na pytania, które znajdują się w teletumieju, oraz pomagać w zdobywaniu zamku (są to dwie pozostałe gry). Pytania są powiązane z głównym tematem, ale nie ograniczają się do niego. Dzięki temu obok np. serii pytań z matematyki pojawiają się również wesołe zadania, które dotyczą bajek lub zwierzątek. Wybór tematu oznacza jedynie, że na całym wątku w programie będzie określony dział.

Pierwsza "poważna" zabawa to turniej rozgrywany w studiu telewizyjnym. W grze może wziąć udział od dwóch do czterech graczy. Szkoda jednak, że użytkownik nie może bawić się sam (nie ma opcji dla pojedynczego zawodnika). Zastanawia również, dlaczego nie ma funkcji, która pozwalałyby przejąć komputerowi rolę uczestnika teletumieju. Nie mam natomiast zastrzeżeń do samych pytań konkursowych, które są ciekawe i na pewno pozwolą dziecku pogłębić wiedzę o otaczającym je świecie. Quiz w studiu telewizyjnym może być co prawda nieco za trudny dla dziecka, jednak dobrze rozwiązanie, jakim jest proponowanie kolejnego pytania bez kary punktowej, sprawia, że zabawa i tak będzie toczyć się dalej. Nicco inne rozwiązanie zastosowano w "Zdobyciu zamku" - trzeciej grze z pakietu Quiz dla dzieci. Dziecko odpowiada na pytania za 100, 200 i 300 punktów. Różnią się one stopniem trudności, tak więc, jeżeli malec nie za bardzo sobie radzi, może po prostu wybrać łatwiejszy wariant.

Zdobycie zamku to turniej wiedzy ogólnej. W grze, podobnie jak poprzednio, może wziąć udział czterech graczy. Zabawa polega na tym, aby jak najszybciej dotrzeć na najwyższe piętro ogromnego zamczyska. Każdy gracz ma do wyboru trzy drogi: odpowiedź na pytanie, wspinanie się na wyższy poziom i pytania dla przeciwnika. W grze ukryte są trzy bonusowe zabawy, w których dziecko zdobędzie dodatkowe punkty (na strzelnicę będzie strzelać do owoców zawieszonych na lince, weźmie udział w wyścigu ślimaków, wybierze jedną z tajemniczych bramek kryjących nagrodę). W zamczysku również nie ustrzeżono się pewnych błędów. Przed wszystkim imiona graczy ograniczone są do pięciu liter. Dziecko nie wpisze więc swojego pełnego imienia, jeżeli jest dłuższe niż owe pięć liter. Nawet Królik, bohater gry, został przedstawiony jako Króli - nie wygląda to dobrze. Bardzo zastanawiający jest również system liczenia punktów. Wielokrotnie podczas gry zdarzyło się, że mimo prawidłowej odpowiedzi bohatera, punkty nie zostały dopisane. Inną postać już chwilę potem dostała swoje punkty, a za moment również nie uwzględniono jej w punktacji. Taka bezsensowna ruleta na pewno dzieciom się nie spodoba.

Oba pozostałe pakiety, czyli Quiz geograficzny oraz Quiz historyczny mają identyczną strukturę. Różnią się oczywiście prezentowanym materiałem, a także głównymi bohaterami zabawy (tym razem są to kosmiczni), poza tym jednak programy mają taką samą konstrukcję, jak opisywany wcześniej Quiz dla dzieci. Należy jeszcze dodać, że odbiorcą obu programów będą już starsze dzieci (powyżej 10 lat). Pytania są trudniejsze, ale również bardziej frapujące i ciekawsze. Objmują szerzy zakres materiału dydaktycznego. Quiz geograficzny będzie doskonałą powtórką z przedmiotu dla młodych ludzi, które geografię znają, lubią i uczą się jej z przyjemnością. Dla dzieci, którym geografia jest jeszcze nieco obca, program komputerowy będzie doskonałym źródłem poznania zagadnień ściśle związanych z przedmiotem. W czterech standardowych zabawach dostępnych jest 1000 pytań podzielonych według następujących kategorii: zwierzęta, państwa, flagi i waluty, Polska, miasta, kontynenty, morza i oceany, ludzie, gdzie to jest?, ciekawostki.



Z kolei Quiz historyczny stanowi kompendium wiedzy historycznej, poczynając od starożytności po czasy współczesne. Podzielony jest na następujące działy: starożytność, historia powszechna, historia Polski, mity i legende, religie i wierzenia, literatura i sztuka, średniowiecze, wynalazki i odkrycia, odkrycia geograficzne. Wszystkie wymienione quizy dla dzieci to dobra, solidnie przygotowana pozycja, która nie powinna zawiązać oczekiwania najmłodszych i ich rodziców. Oprócz bogatego źródła wiedzy program wzmacnia słownictwo naszego dziecka, ułatwiając zrozumienie otaczającego go świata, wyjaśnia wiele zagadnień, bieżąc odpowiedzią na najbardziej interesujące pytania. Oczywiście nie można traktować wymienionych powyżej aplikacji jako ostatecznych, pełnych źródeł wiedzy geograficznej, historycznej itd. Sią rzeczy są to nadal wiadomości pozbawione i ogólnikowe. Dopiero z czasem dziecko pogłębi wiedzę, jednak programy komputerowe mogą dać mu solidne jej podwaliny. Decydujące jest to pozytywna godna polecenia, a jedynym zastrzeżeniem, które precyzuje się po zapoznaniu z aplikacjami, są wspominane niedociągnięcia techniczne, obniżające nieco ogólnie dobrą ocenę produktu. Seria "Edukacja XXI wieku" powinna pozostać w zasięgu możliwości finansowych większości rodzin. Cena za poszczególne części jest wyjątkowo niska. Biorąc pod uwagę możliwości aplikacji i ilość prezentowanych informacji, można jedynie produkt z Aidem Media gorąco polecić, co też nieniższym czynie.



# Koziotek Wnalazca

**Kornel Makuszyński**, polski prozaik i publicysta, znany jest przede wszystkim z niezwykle popularnych utworów dla dzieci i młodzieży. Do klasyki należą już takie powieści jak "Przyjaciele wesołego diabła", "O dwóch takich, co ukradli księżyca", "Awanturna o Basię" czy "Szatan z siódmej klasy". Makuszyński stworzył też dwie charakterystyczne postacie bajkowe, które zdaje się nieco już przybliżony. Myszka Fiki Miki i Koziotek Matolek nie są tak znane i popularne jak Myszka Miki czy Kaczor Donald, ale dla nas mają wartość nieocenioną, ponieważ... nieodmiennie kojarzą nam się z dzieciństwem. Doprawdy nie wiem jednak, czy dla dzieci urodzonych w przeciągu ostatniej dekady są one równie fantastyczne. Wydaje się raczej, że teraz bardziej bajkowe i ciekawe wydają się obce Gumiście, Smurfy i inne Gargamiele, które zwyczajnie wyparty polskie kreśkówki w rodzinie "Bolka i Loli". Można by było nad tym ubolewać, ale nie zmieni to zaistniałej sytuacji.

**Andrzej Słitek**

Iustrowane zeszyty Makuszyńskiego, które stały się scenariuszami dla filmów animowanych ze Studia Miniatur Filmowych w Warszawie, wykorzystano też w nieco inny sposób. Gdańskie firma Aidem Media zaproponowała właśnie program edukacyjny dla dzieci, zatytułowany Koziotek Wnalazca.

Pierwsze wątpliwości co do samego bohatera programu sprecyzowały się w związku ze specyficzną, nieco siermiężną grafiką i sposobem rysowania plansz. Był może jednak dzieciom się spodobać, bo to, co dla dorosłego odbiorcy wydaje się przerysowane, zbyt jaskrawe i toporne, dziecku może się spodobać.

Cała przygoda zaczyna się od momentu, gdy Koziotek Marcin odnajduje tajemniczy pergamin, dzięki któremu w szkole dostaje się same szóstki. Koziotek Matolek chce pożyczyć pergamin od Koziotka Marcina, coż jednak też będzie miał same szóstki. Na pudełku z programem historyjka ukazana jest nieco inaczej, ale już po uruchomieniu aplikacji przeciwstawia się właśnie tak. Pomijając już to, że imię Koziotka Marcina nie pasuje do konwencji (lepiej brzmiałyby choćby Koziotek Kopytko), scenariusz jest nieco dwuznaczny. Matolek chce mieć szóstki, więc zamiast się uczyć, chce zdobyć pergamin, dzięki któremu załatwi kilka dobrych ocen. Autorom zapewne nie chodziło o taki sens scenariusza, jednak dla dziecka będzie on oczywisty. Co prawda, po ukończeniu zabawy i poznaniu całej historii sprawa się wyjaśnia, pozostaje jednak pewne niekorzystne wrażenie.

Czyli program składa się z szeregu zadań, zabaw i gier, które w zamyśle twórców mają uczyć dziecko logicznego myślenia, zapoznać z różnorakimi, podstawowymi zagadnieniami, a także ćwiczyć refleks i pamięć. Jest to w sumie 10 zadań, które bawiąc mają również czegoś dziecko nauczyć.



Bardzo dobrym, oryginalnym pomysłem jest gra zatytułowana "Piwnica". W piwnicy mieszkają różne dziwne zwierzęta. Zadaniem dziecka jest znalezienie określonych owadów, lecz nie jest to zadanie łatwe, bo w komórce jest ciemno, a na dodatek cała zagracona jest różnymi starymi sprzętem. Odbiorca ma na szczęście niewielką latarkę i aparat fotograficzny. Jeżeli uda się wyłowić z mroku jakiegoś robacza, trzeba szybko zrobić ml. zdjęcie. Liczba zdjęć jest ograniczona, więc konieczna będzie koncentracja, spostrzegawczość i uwagę. Jeśli zrobiemy zdjęcia, które nie będą pokrywać się z zamówieniem, nic nie zyskamy.

Inna zabawa to gra planszowa "Za-mee-k". Przypomina ona odrobinę klasycznego chińczyka. Wygrywa ten, kto jako pierwszy z czerwów graczy dotrze do Zamku. Gra jest bardzo fajna, szkoda jednak, że każdorazowo trzeba cekać, aż lektor się wygada. Po każdym ruchu mówi on, który pionek idzie do przodu. Nie trwa to oczywiście długo, ale może być nieco irytujące, tym bardziej że nie można wyłączyć komentatora lektora. Podobnie jest zresztą na głównej planszy programu, gdzie znajduje się wszystkie dziesięć miejsc, do których może dotrzeć Koziotek. W czasie przesuwania ponad niemi kursova myszki automatycznie włącza się lektor. Jest to odrobinę denerwujące.



W turnieju "Omnibus" gra przypomina telewizyjny quiz. Zaskoczyły mnie tematy poszczególnych pytań - obrazków quizowych. Pojawia się np. takie zadanie. Dziecko widzi trzy obrázki, z których musi ze sobą skojarzyć dwa. Jedno zdjęcie pokazuje maskownicę białej limuzyny, drugie - białą limuzynę, a trzecie - wóz Formuły 1. Jakoś to średnio ekskluzywne. Dla pięcioletniego szkraba nawet wcale.

W zadaniu zatytułowanym "Pogoda" wybieramy jedną z trzech zasad, którą lubi Koziotek. Może on jeździć na łyżwach, puszczać latawiec lub pływać łódką. Dziecko może zmienić prędkość świata (try warianty), temperaturę (dwie możliwości), zachmurzenie (dwie propozycje). Eksperymentując z powyższymi parametrami sprawi, że Koziotek Matolek będzie mógł bawić się w swoje ulubione zabawy. Wszystko pięknie, ale do stwierdzenia, że gdy wiatr jest za mocy, latawiec nie poleci, nie potrzeba uruchomić komputera i specjalistycznego programu. Takiej empirycznej wiezy dostarczy malcowi życie i naturalna u dziecka spostrzegawczość.

Podobnych zastrzeżeń można mieć do Koziotka Wnalazcy więcej. Pewne niedociągnięcia i braki sprawią, że mimo dobrego pomysłu twórców efekt końcowy przedstawia się przeciętnie. Ponadto trzeba dodać, że na rynku znajduje się obecnie bardzo dużo programów edukacyjnych dla dzieci. Wiele z nich oferuje podobne możliwości, jednak prezentuje się o wiele lepiej niż Koziotek Wnalazca. Nie chodzi zresztą tylko o prezentację. Materiał dydaktyczny zawarty w aplikacji z Aidem Media również nie jest najbogatszy, co nie dyskwalifikuje produktu, ale każde poważnie zastanów się nad zakupem programu.

W Pacanowie kozy kupią i mogą nęch tak zostanie.

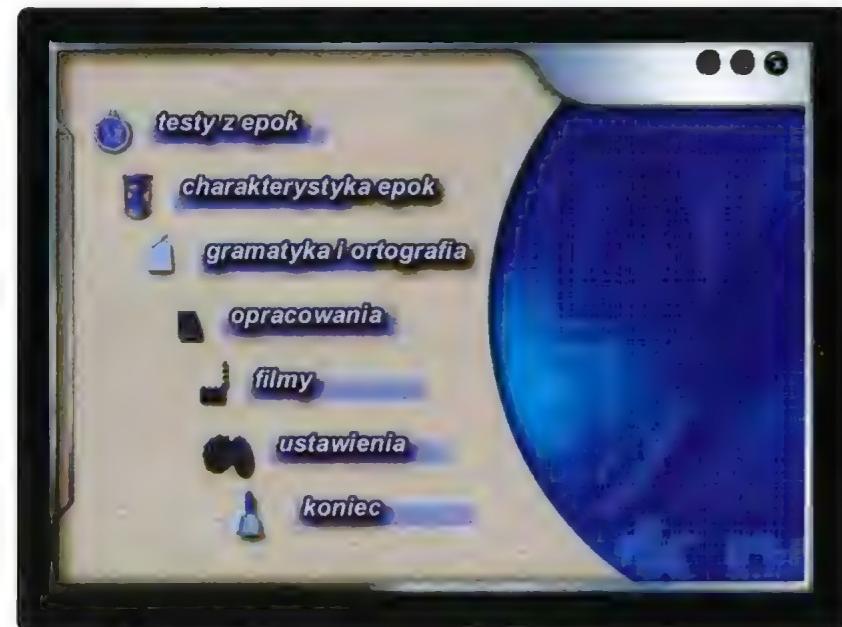


# Język polski - WIEM WSZYSTKO

*O ile pamięć mnie nie myli, w poprzednim numerze mieliśmy okazję zapoznać się z programem "Literatura przed maturą". Produkt ten, wydany przez firmę EXE, pozwalał na doskonale zweryfikowanie wiadomości z zakresu literatury i sztuki. Nie zapewniał on jednak poszerzenia wiedzy na zadany temat ze względu na swój testowy charakter. Autorzy nie zapomnieli o tych, którzy dokonali sprawdzenia swojej wiedzy i "doszli do wniosków wywodzących gęsią skórkę". Firma EXE wypuściła największy na naszym rynku program wspomagający naukę języka polskiego, "Wiem wszystko - język polski".*

Robert Hubacz

**O**sobiste dość ostrożnie podchodzę do stwierdzeń autorów dotyczących programów edukacyjnych, które na potrzeby marketingowe zawsze są największe, najlepsze, najbardziej wyczerpujące itd. W tym przypadku, pamiętając o "Literaturze przed maturą", byłbym gotowy na słowo uwierzyć producentom, którzy skromnie określili "Wiem wszystko" mianem programu wspomagającego naukę. W trakcie dokonywanych oglę-



dzin rzeczywiście zaskoczyła mnie objętość programu zawartego na dwóch płytach CD. Z obiecywanych 950 MB materiału istnieje niestety trochę ponad 800 MB, z czego połowa to niezbyt profesjonalne filmy nagrane na płytce nr 2. Kto mógłby nazwać mnie aptekarzem, jednak firmę EXE uważam za rzetelnego producenta użytków edukacyjnych, więc również rzetelnie staram się ocenić produkt, a więc również to, co na okładce obiecują autorzy, w odniesieniu do tego, co znajdę w środku.

W przypadku tego typu programów multimedialnych liczy się przede wszystkim jakość oferowanego materiału, a także sposób dostępu do niego, który powinien być jak najbardziej przyjazny dla odbiorców. W związku z tym nie chciałbym, aby ktokolwiek zniechęcił się do "Języka polskiego" z powodu niekonsekwentnego określenia ilo-



ści materiału dostępnego na płytach, bez wgłębiania się w jego treść.

Zawartość merytoryczna programu została pogrupowana w czterech działach: testy z epok, charakterystyka epok, gramatyka i ortografia oraz opracowania lektur. W związku z nasilającą się tendencją sprawdzania wiedzy w formie testowej, w żadnym programie o przeznaczeniu edukacyjnym nie może zabraknąć części testowej. W związku z tym autorzy uraczyli nas 25 testami z epok, które w sumie zawierają 750 pytań. Testy zostały podzielone tematycznie na epoki zgodnie z przyjętą w edukacji klasyfikacją.

Skoro przy klasyfikacji już jestem, autorzy zgodzili się w pozostałych działach tematycznych na zachowanie ogólnie przyjętego poczyna, w związku z koniecznością systematyzacji ze względów dydaktycznych. W trakcie przeglądania kolejnych działów programu doszedłem do wniosku, że głównym ich celem jest zaciekanie odbiorców wybranymi dziełami i problemami z wszystkich epok. Determinowane jest to z pewnością ograniczeniem miejsca na nośniku i niecelowością prezentowania całego dorobku literatury w sposób syntetyczny - a to prowadzi do bardzo ogólnikowego przedstawienia materiału.

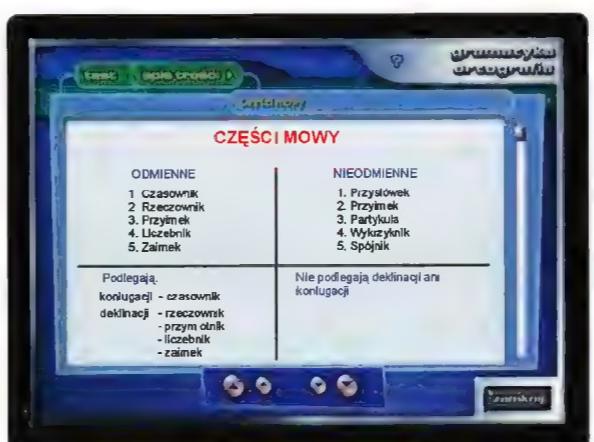
Szczęśliwie autorzy zastrzegają, że nie chcą być w żaden sposób konkurencyjni dla oficjalnych propagatorów literatury pod postacią szkół, co znajduje odbicie w sformułowaniu określającym "Język polski" jako program

wspomagający naukę języka polskiego w szkole średniej. Przekrojowe i wybiorcze zarazem podejście autorów do tematu, dokonane z dużym naciskiem na problematykę poszczególnych epok, okraszone subiektywnym komentarzem, poszerza moim zdaniem krąg odbiorców o lu-

Dział dotyczący lektur nie jest w żadnym razie zbiorem wybranych z każdej epoki dzieł. Wybór kilkunastu utworów zdeterminowany został również czynnikami, o których wyżej napomknąłem, a nade wszystko chęcią zaciekania odbiorcy i pozwolenia mu na nowe, twórcze spojrzenie na wybrane lektury obowiązkowe - które budzą niestety wstręt u wielu uczniów, tylko dlatego, że są określone jako obowiązkowe. Opracowania lektur nie są oczywiście streszczeniem fabuły książki, a sposób ich przedstawienia ma zachęcić odbiorcę do przeczytania tych jakże wartościowych dzieł, nawet powtórnego.

Skoro program ma wspomagać naukę języka polskiego, nie może w nim zabraknąć gramatyki i ortografii. Autorzy, z myślą o zbliżających się maturach, zamieściły w dziale o takim właśnie tytule prawie sto plansz z wyjaśnieniami gramatyki. Ponadto istnieje możliwość sprawdzenia swojej wiedzy w dziewięciu testach gramatyczno-ortograficznych, zawierających łącznie 150 pytań.

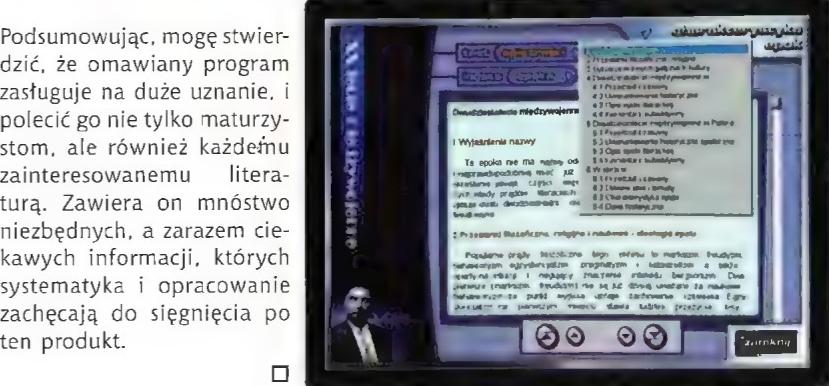
Wspomniałem na początku o niezbyt profesjonalnych filmach zamieszczonych na płytce nr 2. Zarzut nieprofesjonalności odnosi się oczywiście tylko do ich jakości wizualnej. Poza tym wymaga wyjaśnienia, iż nie są to filmy fabularne, tylko cykl wykładów na ciekawe i warte poznania tematy.



dzi, którzy naukę pobierać już przeszli, a chcą poszerzyć czy też tylko odświeżyć swoje wiadomości.

Stwierdzenia przedstawione powyżej odnoszą się do wszystkich działów programu, więc nie zostaje nic innego jak przybliżyć czytelnikom pozostałe, z których najważniejsze są charakterystyki epok i opracowania lektur, bez umniejszania oczywiście roli gramatyki i ortografii. Opracowania epok - taki tytuł działu może przyprowadzić na myśl wszechobecne na rynku wydawniczym bryki, które zawierają wiadomości mało przydatne ze względu na ich ogólnikowy charakter, jak i niepoprawność merytoryczną. W przypadku "Języka polskiego" nie ma mowy o jakiejkolwiek ogólnikowości. Dział zawiera około 480 stron informacji dotyczących poszczególnych epok, uporządkowanych logicznie, uwzględniających najważniejsze fakty i problemy każdej z epok. Wskazuje na to już chociażby spis treści, pozwalający nam na szybkie odnalezienie interesującego nas zagadnienia w tym jakże obfitym treściowo dziale.

Opracowanie każdej epoki zawiera wyjaśnienie jej nazwy, przeszanek filozoficznych i religijnych, sytuacji w innych gałęziach kultury, przedziała czasowego, uwarunkowań historycznych, głównych idei i tematów. Wiedza została tu przedstawiona bardzo wszechstronnie i oparta na subiektywnym komentarzem autorów.



Podsumowując, mogę stwierdzić, że omawiany program zasługuje na duże uznanie, i polecić go nie tylko maturystom, ale również każdemu zainteresowanemu literaturą. Zawiera on mnóstwo niezbędnych, a zarazem ciekawych informacji, których systematyka i opracowanie zachęcają do sięgnięcia po ten produkt.

**INFO • INFO • INFO**  
Producent:  
EXE  
Dystrybutor:  
EXE  
Internet:  
<http://www.exe.com.pl>  
Wymagania:  
P100 16 RAM, rozdzielcość 800 x 600, CD-ROM x6  
Cena:  
brak danych

# Mistrz Amapi 4.1

Chcesz zamodelować coś bardziej wyszukanego niż pojemnik na gorący napój? Weź przykład z nas i zrób coś organicznego.

Oprac. Krzysztof Kruszyński

**W**eszłytem miesiąca, po tym, jak nieśmiało bawiliśmy się teorią i praktyką tworzenia sześciów i innych podstawowych kształtów w programie Amapi, zaczeliśmy brawurowo eksperymentować z "wyciąganiem" i zanim zorientowaliśmy się, co się stało, zakończyliśmy odtwarzając spontanicznie czajnik Utah.

Możesz być zdziwiony tym, że jesteś już dobrze obeznany z podstawami modelowania. Tworzysz modele sześciów, kul i innych prostych kształtów, a jeśli potrzebujesz formy bardziej wyspecjalizowanej, tworzysz obrys 2D i wyciągasz go. W tym miesiącu przechodzimy na wyższy poziom: pokażemy ci, jak stosując te same podstawowe zasady tworzyć można kształty bardziej skomplikowane i wyglądające bardziej naturalnie.

## Najlepsze porady

- Jeśli musisz przejść do dokładnych współrzędnych, nie mierz się z myszką. Naciśnij klawisz Tab i wprowadź je z klawiatury.

- Jeśli musisz kliknąć określony wierzchołek, którego często używasz, użycie pryciągania: naciśnij Shift i przesuń kurSOR w pobliże wybranego wierzchołka. Amapi pryciągnie go do wierzchołka za ciebie.

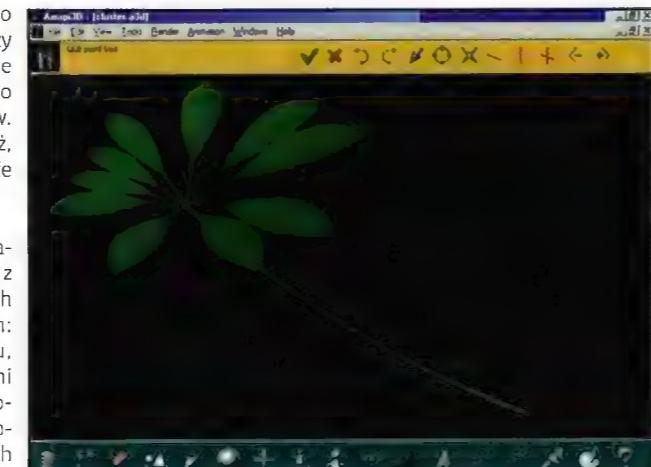
- Przy niektórych narzędziach, takich jak Arc, kliknięcie prawym przyciskiem myszy daje dostęp do dodatkowych opcji. W oknie pomocy znajdującej się po lewej stronie ekranu pojawiają się przydatne podpowiedzi.

jednego z waszych redaktorów. Na początku zabierzemy się za modelowanie prostego, wiarygodnie wyglądającego liścia oraz odkryjemy, jak przy użyciu tego liścia stwo-

rzyć całą ich grupę przy minimalnym nakładzie pracy. Następnie utworzymy całą roślinę, klonując otrzymane wcześniej grupy liści. Na szczęście dla nas rośliny doniczkowe są fraktalami, bazującymi na prostym, powtarzającym się kształcie.

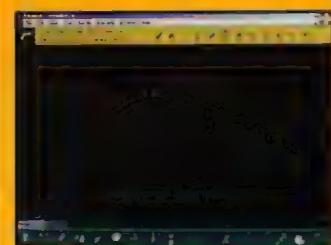
## W kadłubie nigdy nie jest ciemno

Ponieważ nasze liście potrzebują złożonego kształtu, do ich stworzenia użyjemy wyciągnięcia geometrycznych obrysów. Zastosujemy jednak całkiem nowej klasy narzędzia wyciągnięcia: narzędzia ustawieniami, a także wypróbowaj inne narzędzia sekcji Surface. Na przykład narzędzie Gordon wykorzystuje całą sieć podłużnych i poprzecznych krzywych, a narzędzie Coons wymaga zamkniętego obwodu krzywych (przynajmniej czterech). Miejesz zapawy.



Oto produkt końcowy. Wygląda tak dobrze, że chciałoby się go zjeść, czy nie? Oczywiście, jeśli jest się jakąś odmianą drzewnego leniwca.

## Krok po kroku - liście



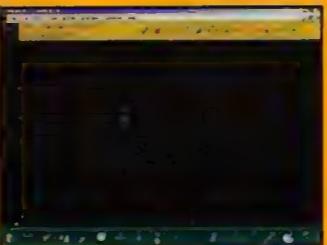
1 Zegnijmy liść, aby wyglądał naturalnie. Spójrz na jego formę prostą [8], wybierz klawisz Tab i kliknij prawym przyciskiem myszy, aby zmienić osie położenia przy rysowaniu profilu krzywej. Kliknij ponownie powyżej końca ogonka liścia, aby zacząć rysować.



2 Jeśli chcesz, możesz utworzyć własną krzywą, ale my zalecamy kliknięcie w ikonę narzędzia Bend. Kliknij gdziekolwiek, aby umieścić osie położenia [8,-1,0]. Potwierdź. Masz teraz subtelnie wygięty liść.



3 Przejdz na widok Top [5] i powiększ ogonek liścia [1]. Wybierz Draw, umieść osie w środkowym wierzchołku, wybierz Repetit. Kliknij prawym przyciskiem myszy, aby zmienić położenie punktu odniesienia, umieść go w środkowym wierzchołku ogonka - musisz najpierw go powiększyć. Kliknij luk, a następnie naciśnij [0].



4 Zmniejsz [-] widok, aby widać był fragment liścia, i go zaznacz. Wybierz Repeat. Kliknij prawym przyciskiem myszy, aby zmienić położenie punktu odniesienia, umieść go w środkowym wierzchołku ogonka - musisz najpierw go powiększyć. Kliknij luk, a następnie naciśnij [0].

Zrobisz już listek? Nie zapominaj o Zasadzie trzech programu Amapi: konstrukcja, modelowanie, składanie. Po skonstruowaniu obiektu nie mów po prostu: "Tak, to wygląda wystarczająco podobnie". Użyj narzędzi modelowania do modyfikacji i dopieszczania obiektu. Po to te narzędzia tam właściwie są. Teraz, na przykład, twój liść wygląda jak coś stworzonego przez Pablo Picasso w jego kubistycznym okresie - jest zbyt sztywny i prosty. Rozsądne wykorzystanie narzędzia modulującego Bend sprawi, że będzie on wyglądał bardziej naturalnie.

Gdyby to nie było dla ciebie wystarczająco potężne i elastyczne, możesz również zastosować progresywne skalowanie powtarzanych obiektów, sprawiając, że kolejne kopie będą większe lub mniejsze niż poprzednie. Wykorzystaliśmy to w przykładzie, aby kolejne liście były mniejsze. Takie przecież są w roslinie stojącej w naszym pokoju. Czyż nie?

Poza tym jak wszystkie narzędzia modelujące, Bend modyfikuje już utworzony obiekt - w naszym przypadku zginając go, aby pasował do krzywej profilu, którą utworzyłeś wcześniej lub którą utworzyłeś teraz.

## Czy mógłbyś to powtórzyć?

Po modelowaniu czas na składanie. W procesie tworzenia rośliny doniczkowej kluczowe jest użycie narzędzia składania Repeat. Jeśli chcesz po prostu skopiować obiekt w Amapi, naciśnij klawisz Ctrl i użyj narzędzia Move - działa to także dla szeregu innych narzędzi - jeśli jednak chcesz utworzyć dużo kopii i ważne jest dla ciebie to, gdzie będą się one znajdować, skorzystaj z narzędzia Repeat.

Repeat umożliwia użycie wcześniej narysowanej krzywej profilu do określania miejsca pojawiania się klonowanych obiektów oraz ich liczby. Możesz również wykorzystać do tego drugi kształt. Jeśli użyjesz krzywej, Repeat wykona kopię obiektu w każdym jej wierzchołku. Jeśli nie chcesz, aby obiekty były wyśrodkowane w tych wierzchołkach, kliknij prawym przyciskiem myszy po wybranym narzędziu Repeat. Możesz teraz umieścić środek ciężkości obiektu oryginalnego w dowolnym miejscu. Wykorzystaliśmy tę sztuczkę w kroku drugim naszego głównego przykładu; chcieliśmy, aby liście w grupie rozchodziły się promieniście z

wystarczająco wiele, aby wyglądały naturalnie. W ostatnim samouczku zamienimy liściastą grupę w całą roślinę oraz zastanowimy się, co zrobić, aby ostateczny rendering wyglądał jak najbardziej realistycznie. Do zobaczenia.

## Tworzymy liść

### Kontur

Zmień widok na Top [5]. Użyj narzędzi do rysowania Interpolated Curve, rozpoczęj rysowanie krzywej w punkcie (-18,0,0) i poprowadź ją do punktu (-11,-6,0), a następnie do (-21,0,5,75). Użyj klawisza Tab, aby wprowadzić ostatni wierzchołek numerycznie. Potwierdź (Enter) krzywą, a następnie kontynuuj kontur do punktu (-16,0,0) wykorzystując narzędzie Polyline. Potwierdź.

### Profil

Nie chcemy, aby był on częścią konturu, więc naciśnij klawisz spacji, aby usunąć punkt połączenia (symbol X), i zacznić rysować nową krzywą interpolowaną (narzędzie Interpolated Curve). Nasz profil musi jednak dzielić jeden wierzchołek z konturem, więc kliknij prawym przyciskiem myszy pierwszy wierzchołek konturu i zaczni rysowanie w tamtym miejscu. Zmień widok na Rear [8] i rysuj aż do punktu (-12,-3,0), a następnie do (-20,2,5,0), po czym potwierdź i użyj narzędzia Polyline do zakończenia profilu w punkcie (-16,0,0). Potwierdź.

### Przekrój

Ponownie usuń punkt połączenia, aby rozpocząć nową krzywą. Wybierz Polyline, przejdź z powrotem na widok Top [5], kliknij w wcześniejszym klawiszem Shift położony najbliżej od środka wierzchołek konturu i zaczni rysować w tamtym miejscu. Zmień widok na Left [4] i rysuj aż do punktu (0,-3,0), a następnie do punktu (0,3,0). Potwierdź i odrzuć narzędzia rysowania.

### Wszystko gotowe?

Wybierz narzędzie Hull i kliknij przekrój, profil i kontur - w tej kolejności. Stworzyłeś liść!



5 Naciśnij spację Irzy razy. Naciśnij Tab i zmień wartość Offset na 0,6. Potwierdź. Kliknij Mirror 3D, zmień widok na Front [2] i kliknij najbliższą ścianę sześciu. Odłącz narzędzie Mirror i zmień widok na Top [5], aby podziwić swoją pracę. Teraz czas na utworzenie lodygi.



6 W widoku Top powiększ punkt połączenia ogonka, wybierz Draw i kliknij w dowolnym końcu powiększonego ogonka. Pomiędzy ogonkami narysuj centymetrowej średnicy okrąg. Zmień widok na Front, wybierz Polyline i kliknij, aby zacząć rysować od prawego wierzchołka okręgu.



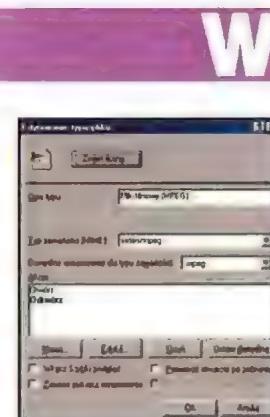
7 Rysuj do punktu (-0,6,-0,6), wybierz klawisz krzywą utworzonego w poprzednim kroku profilu. Kliknij czerwone okrąg, aby zlapać koniec każdego ogonka. Użyj narzędzia Group (Ctrl+G) i kliknij ogonki każdej połowie grupy liści, a następnie potwierdź grupowanie ich razem.



8 Pomniejsz widok, kliknij każdy krzywy utworzonego w poprzednim kroku profilu. Kliknij czerwone okrąg, aby zlapać koniec każdego ogonka. Użyj narzędzia Group (Ctrl+G) i kliknij ogonki każdej połowie grupy liści, a następnie potwierdź grupowanie ich razem.

# Spraw, aby Windows pracował dla ciebie

Nikt nie musi się już pociąć. Wystarczy, że postępując będziesz zgodnie ze wskazówkami ekspertów, a sprawisz, że Windows wykona za ciebie całą ciężką pracę. Oto jak zapanować można nad programami, systemem Windows i Internetem.



**W**indows może być sprytny, ale czy robi wszystko tak, jak tego chcesz? Czy chcąc odnaleźć swoje ulubione programy lub pliki zmuszony jesteś otwierać nieskończoną liczbę folderów? Czy twoja kopia przeglądarki Internet Explorer za każdym razem, gdy łączysz się z siecią Internet, przy startzie otwiera nudną stronę WWW? Czy twoje biurko wypełnione jest od dawna nieużywanymi ikonami, a pasek Quick Launch znajdujący się obok menu Start nie zawiera programów, z których korzystasz na co dzień?

## Żargon

### Active Desktop

Technologia wbudowana w system Windows zmieniająca pulpit w stronę WWW i umożliwiająca dodanie do niego hiperłączy, obrazków i innych elementów.

### Czębia kolorów

Jest to liczba kolorów, jaka może być jednocześnie wyświetcona na ekranie. Większa liczba oznacza, że rysunki będą wyglądać bardziej realistycznie i po prostu lepiej.

### JPEG

Jest to format plików graficznych używany do zdjęć i innych złożonych obrazków, które można spotkać na większości stron WWW i w aparatach cyfrowych.

### Nielimitowany dostęp do Internetu

Niektoří dostawcy Internetu (np. Dialog) nie pobierają opłaty za czas trwania połączenia telefonicznego. Ponieważ sposób ten jest bardzo popularny, czasami trudno jest połączyć się z Siecią. Dlatego należy sprawić, aby Windows ponownie wybierał numer.

### Pasek narzędzi

Pasek narzędzi jest szarym paskiem znajdującym się na dole ekranu pomiędzy przyciskiem Start a zegarem.

### Rozdzielcość

Rozdzielcość ekranu określa liczbę punktów wyświetlanych na ekranie monitora. Im większa jest ta liczba, tym mniejsze wydają się obiekty na ekranie.

### Rozszerzenie pliku

Jest to trzyliterowy kod mówiący systemowi Windows, jakiego typu jest plik, na który właśnie patry. Na przykład ".doc" to dokument Worda, a ".jpg" - obrazek JPEG.

### Sieć

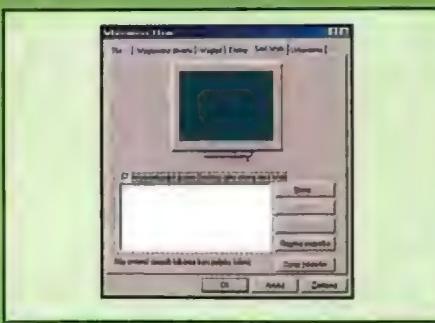
Sieć powstaje, gdy dwa lub więcej komputerów połączą się ze sobą w celu wymiany informacji. Internet jest gigantyczną siecią komputerową.

### Ulubione

Jest to sposób na przechowywanie stron, które chcesz odwiedzić w przyszłości. Dodając stronę do Ulubionych nie musisz pamiętać jej skomplikowanego adresu internetowego, aby ponownie ją odwiedzić.

### To żyje!

#### Dodawanie obiektów aktywnych



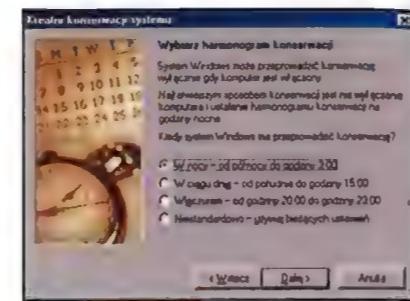
**1** Funkcja Active Desktop umożliwia łatwe dodawanie do pulpitu wszelkiego rodzaju wideoobrazów. Kliknij prawym przyciskiem myszy na pulpicie i wybierz Właściwości, a następnie przejdź na kartę Sieć Web. Upewnij się, że zaznaczono jest pole "Wyświetlać zawartość sieci Web na pulpicie Active Desktop", a następnie kliknij Nowy.

Możesz także wykorzystać skróty, ikony na pulpicie mówiące systemowi, gdzie znajduje się dany plik. Tworzenie skrótów jest proste. Znajdź taki, który ci odpowiada, i kliknij OK, a wyglądem twojego systemu zmieni się całkowicie.

Windows wyposażony jest także w wiele "tematów". Są to zbiory ikon, tapet pulpitu i dźwięków, które całkowicie odmieniają pulpit. Znaleźć je możesz wybierając Panel sterowania=>Kompozycje pulpitu. Kilka kliknięciem sprawisz, że pulpit przedstawiać będzie płytę drukową, stado dzikich zwierząt lub scenę z przestrzeni kosmicznej.

Pulpit można dostosować na wiele sposobów. Na przykład ikonę zmienić można klikając ją prawym przyciskiem myszy i wybierając Właściwości=>Zmień ikonę. Co pewien czas pulpit staje się trochę zaśmiecony ikonami. Kliknij go prawym przyciskiem myszy i wybierz Właściwości=>Sieć Web. Kliknij przycisk Nowy, a przeniesiony zostanieś na stronę WWW firmy Microsoft, z której ściągnąć możesz składniki pulpitu Active Desktop. Ponieważ Active Desktop zmienia ekran w stronę WWW, możesz do niej dodać, co tylko chcesz, na przykład własne strony WWW lub strony, których wygląd Ci się podoba. Aby dodać stronę WWW, postępuj w taki sam sposób jak poprzednio, ale gdy system Windows zapyta Cię, czy chcesz odwiedzić stronę firmy Microsoft, odpowiedz, że nie. W następnym oknie dialogowym wpisz adres strony, którą chcesz dodać, a Windows doda ją w małym oknie, którego rozmiar i położenie będziesz mógł zmienić. Oczywiście żaden fantastyczny wyglądający system nie ma sensu, jeśli będzie działał powolnie.

Tematy (Start=>Panel sterowania=>Tematy pulpitu) są zbiorem tapet, wygaszają ekranu i dźwięków, dzięki którym jednym kliknięciem zmienić możesz osobowość swojego komputera.



Użyj Kreatora konserwacji systemu (Start=>Programy=>Akcesoria=>Narzędzia systemowe=>Kreator konserwacji systemu), aby komputer automatycznie wykonywał ważne czynności konserwacyjne.

**Windows wykona całą ciężką robotę, a ty robić będziesz to, na co masz ochotę.**

swoego czyszczenia komputera. W ten sposób możesz automatycznie zaplanować kilka zadań konserwacyjnych, a system Windows wykona całą ciężką robotę za ciebie.

### Przejmij kontrolę nad siecią Web

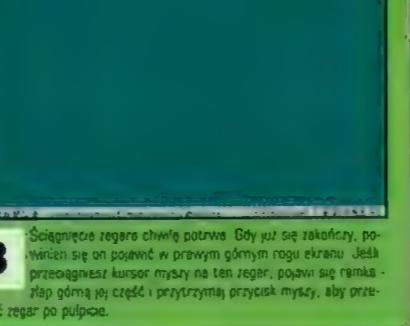
Dostosowanie oprogramowania internetowego może znacznie ułatwić życie. Jeśli na przykład często zdarza się, że numer dostępowy do sieci Internet jest zajęty, możesz sprawić, że Windows będzie ponawiał jego



1 Dobre jest stworzyć dodatkowe foldery pocztowe, aby przechowywać w nich poście. Aby to zrobić, kliknij Folder lokalne, a następnie wybierz z menu Plik=>Folder=>Nowy. Nadaj folderowi nazwę, na przykład Praca, i upewnij się, że podświetlona jest karta Adresy osoby, którą ustawiono wcześniej w karcie Opis reguły i kliknij OK.

2 Reguły mogą automatyzować wiele codziennych zadań i łatwiejsze je skonfigurować. Kliknij Narzędzia=>Reguły wadomości=>Poczta, a następnie wybierz "Kiedy w polu Od znajdują się osoby". Kliknij niebieskie tło w oknie Opis reguły i określ adres osoby, której ustawiono wcześniej w karcie Opis reguły i kliknij OK.

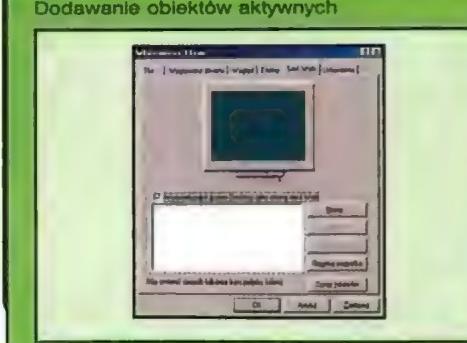
3 Teraz kliknij "Przenies i do folderu" i ponownie kliknij odpowiednią tarczę w oknie Opis reguły. Wybierz folder, którego chcesz użyć. Ostatnia karta przychodząca od określonego adresu osoby, której ustawiono folder, kliknij OK.



Marta, 10 lat: "....zakupy w internecie robię od 3 lat"

### To żyje!

#### Dodawanie obiektów aktywnych



**2** Windows zapyta Cię, czy chcesz przejść na stronę WWW firmy Microsoft. Kliknij OK, a otom bro暮e się szereg obiektów, które możesz dodać do pulpitu. Kliknij leczek Cool Utilities, a zobaczysz całkiem wyglądający wrażający zegar, aby dodać go do pulpitu, kliknij po prostu przycisk Dodaj do pulpitu Active Desktop.

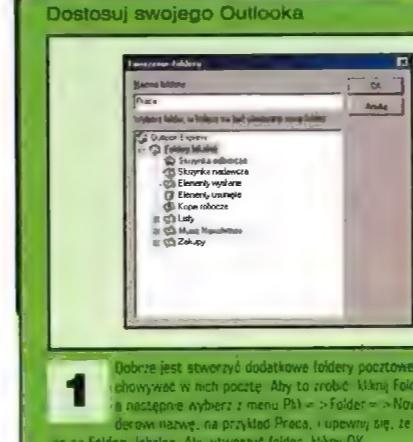
ze pole "Zawsze wybieraj domyślne połączenie" jest zaznaczone, a następnie dostosuj ustawienia "Próbuj się połączyć" i "Czekaj" - ponownie wybierając możesz do 99 razy. W niektórych wersjach systemu Windows ustawienia te są dostępne po kliknięciu przycisku Zaawansowane. Przeglądarkę Internet Explorer dostosować możesz zmieniając stronę startową (tę, którą Internet Explorer automatycznie uruchamia po połączeniu się z siecią Internet) w menu Narzędzia=>Opcje internetowe=>Ogólne i wpisując w polu Strona główna inny adres. Możesz również zmienić czcionki wyświetlane na stronach WWW (menu Narzędzia=>Opcje internetowe=>Ogólne=>Czcionki). Możesz nawet

ignorować czcionki i kolory użyte na stronach, blokując je w menu Narzędzia=>Opcje internetowe=>Ogólne=>Dostępność. Jeśli priorytetem podczas przeglądania stron jest szybkość, przejdź do menu Narzędzia=>Opcje internetowe=>Zaawansowane i wyłącz dźwięki oraz animacje (przewiń listę do pozycji Multime-

dia, aby odnaleźć te opcje). W tej sekcji możesz także powstrzymać przeglądarkę Internet Explorer przed wyświetlaniem obrazków. Również organizacja Ulubionych (Ulubione=>Organizuj ulubione) może uprościć twoje sieciowe życie. Usuń niepotrzebne łączące i zorganizuj resztę, aby wszystko było łatwe i proste. Gdy już dostosujesz swoją przeglądarkę, zajmij się programem Outlook Express - możesz w nim ustawić filtry pocztowe, aby pocztowe śmieci były automatycznie usuwane, a przychodząca poczta umieszczana w odpowiednich folderach - spójrz na poniższą ramkę. Dobrym pomysłem jest też utworzenie kilku nowych folderów pocztowych - aby e-maile nie ginęły w twojej skrzynce wiadomości przychodzących.

Możesz nawet

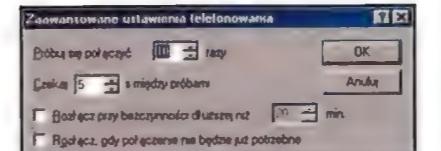
Poczta elektroniczna



1 Dobre jest stworzyć dodatkowe foldery pocztowe, aby przechowywać w nich poście. Aby to zrobić, kliknij Folder lokalne, a następnie wybierz z menu Plik=>Folder=>Nowy. Nadaj folderowi nazwę, na przykład Praca, i upewnij się, że podświetlona jest karta Adresy osoby, którą ustawiono wcześniej w karcie Opis reguły i kliknij OK.

2 Reguły mogą automatyzować wiele codziennych zadań i łatwiejsze je skonfigurować. Kliknij Narzędzia=>Reguły wadomości=>Poczta, a następnie wybierz "Kiedy w polu Od znajdują się osoby". Kliknij niebieskie tło w oknie Opis reguły i określ adres osoby, której ustawiono wcześniej w karcie Opis reguły i kliknij OK.

3 Teraz kliknij "Przenies i do folderu" i ponownie kliknij odpowiednią tarczę w oknie Opis reguły. Wybierz folder, którego chcesz użyć. Ostatnia karta przychodząca od określonego adresu osoby, której ustawiono folder, kliknij OK.

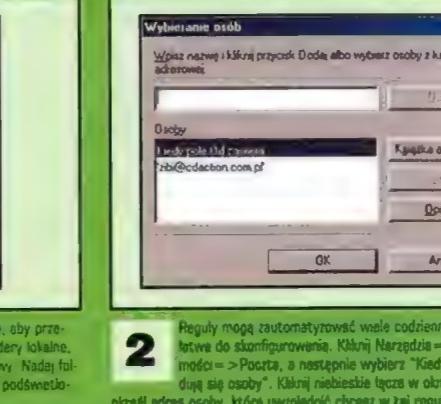


Zmieniając ustawienie w menu Narzędzia=>Opcje internetowe sprawi, że Internet Explorer będzie ponawał wybieranie numeru, gdy linia jest zajęta.

ignorować czcionki i kolory użyte na stronach, blokując je w menu Narzędzia=>Opcje internetowe=>Ogólne i wpisując w polu Strona główna inny adres. Możesz również zmienić czcionki wyświetlane na stronach WWW (menu Narzędzia=>Opcje internetowe=>Ogólne=>Czcionki). Możesz nawet

ignorować czcionki i kolory użyte na stronach, blokując je w menu Narzędzia=>Opcje internetowe=>Ogólne i wpisując w polu Strona główna inny adres. Możesz również zmienić czcionki wyświetlane na stronach WWW (menu Narzędzia=>Opcje internetowe=>Ogólne=>Czcionki). Możesz nawet

Poczta elektroniczna



1 Dobre jest stworzyć dodatkowe foldery pocztowe, aby przechowywać w nich poście. Aby to zrobić, kliknij Folder lokalne, a następnie wybierz z menu Plik=>Folder=>Nowy. Nadaj folderowi nazwę, na przykład Praca, i upewnij się, że podświetlona jest karta Adresy osoby, którą ustawiono wcześniej w karcie Opis reguły i kliknij OK.

2 Reguły mogą automatyzować wiele codziennych zadań i łatwiejsze je skonfigurować. Kliknij Narzędzia=>Reguły wadomości=>Poczta, a następnie wybierz "Kiedy w polu Od znajdują się osoby". Kliknij niebieskie tło w oknie Opis reguły i określ adres osoby, której ustawiono wcześniej w karcie Opis reguły i kliknij OK.

3 Teraz kliknij "Przenies i do folderu" i ponownie kliknij odpowiednią tarczę w oknie Opis reguły. Wybierz folder, którego chcesz użyć. Ostatnia karta przychodząca od określonego adresu osoby, której ustawiono folder, kliknij OK.

Teraz kliknij "Przenies i do folderu" i ponownie kliknij odpowiednią tarczę w oknie Opis reguły. Wybierz folder, którego chcesz użyć. Ostatnia karta przychodząca od określonego adresu osoby, której ustawiono folder, kliknij OK.

Teraz kliknij "Przenies i do folderu" i ponownie kliknij odpowiednią tarczę w oknie Opis reguły. Wybierz folder, którego chcesz użyć. Ostatnia karta przychodząca od określonego adresu osoby, której ustawiono folder, kliknij OK.

Teraz kliknij "Przenies i do folderu" i ponownie kliknij odpowiednią tarczę w oknie Opis reguły. Wybierz folder, którego chcesz użyć. Ostatnia karta przychodząca od określonego adresu osoby, której ustawiono folder, kliknij OK.

Teraz kliknij "Przenies i do folderu" i ponownie kliknij odpowiednią tarczę w oknie Opis reguły. Wybierz folder, którego chcesz użyć. Ostatnia karta przychodząca od określonego adresu osoby, której ustawiono folder, kliknij OK.

Teraz kliknij "Przenies i do folderu" i ponownie kliknij odpowiednią tarczę w oknie Opis reguły. Wybierz folder, którego chcesz użyć. Ostatnia karta przychodząca od określonego adresu osoby, której ustawiono folder, kliknij OK.

Teraz kliknij "Przenies i do folderu" i ponownie kliknij odpowiednią tarczę w oknie Opis reguły. Wybierz folder, którego chcesz użyć. Ostatnia karta przychodząca od określonego adresu osoby, której ustawiono folder, kliknij OK.

Teraz kliknij "Przenies i do folderu" i ponownie kliknij odpowiednią tarczę w oknie Opis reguły. Wybierz folder, którego chcesz użyć. Ostatnia karta przychodząca od określonego adresu osoby, której ustawiono folder, kliknij OK.

Teraz kliknij "Przenies i do folderu" i ponownie kliknij odpowiednią tarczę w oknie Opis reguły. Wybierz folder, którego chcesz użyć. Ostatnia karta przychodząca od określonego adresu osoby, której ustawiono folder, kliknij OK.

Teraz kliknij "Przenies i do folderu" i ponownie kliknij odpowiednią tarczę w oknie Opis reguły. Wybierz folder, którego chcesz użyć. Ostatnia karta przychodząca od określonego adresu osoby, której ustawiono folder, kliknij OK.

Teraz kliknij "Przenies i do folderu" i ponownie kliknij odpowiednią tarczę w oknie Opis reguły. Wybierz folder, którego chcesz użyć. Ostatnia karta przychodząca od określonego adresu osoby, której ustawiono folder, kliknij OK.

Teraz kliknij "Przenies i do folderu" i ponownie kliknij odpowiednią tarczę w oknie Opis reguły. Wybierz folder, którego chcesz użyć. Ostatnia karta przychodząca od określonego adresu osoby, której ustawiono folder, kliknij OK.

Teraz kliknij "Przenies i do folderu" i ponownie kliknij odpowiednią tarczę w oknie Opis reguły. Wybierz folder, którego chcesz użyć. Ostatnia karta przychodząca od określonego adresu osoby, której ustawiono folder, kliknij OK.

Teraz kliknij "Przenies i do folderu" i ponownie kliknij odpowiednią tarczę w oknie Opis reguły. Wybierz folder, którego chcesz użyć. Ostatnia karta przychodząca od określonego adresu osoby, której ustawiono folder, kliknij OK.

Teraz kliknij "Przenies i do folderu" i ponownie kliknij odpowiednią tarczę w oknie Opis reguły. Wybierz folder, którego chcesz użyć. Ostatnia karta przychodząca od określonego adresu osoby, której ustawiono folder, kliknij OK.

Teraz kliknij "Przenies i do folderu" i ponownie kliknij odpowiednią tarczę w oknie Opis reguły. Wybierz folder, którego chcesz użyć. Ostatnia karta przychodząca od określonego adresu osoby, której ustawiono folder, kliknij OK.

Teraz kliknij "Przenies i do folderu" i ponownie kliknij odpowiednią tarczę w oknie Opis reguły. Wybierz folder, którego chcesz użyć. Ostatnia karta przychodząca od określonego adresu osoby, której ustawiono folder, kliknij OK.

Teraz kliknij "Przenies i do folderu" i ponownie kliknij odpowiednią tarczę w oknie Opis reguły. Wybierz folder, którego chcesz użyć. Ostatnia karta przychodząca od określonego adresu osoby, której ustawiono folder, kliknij OK.

Teraz kliknij "Przenies i do folderu" i ponownie kliknij odpowiednią tarczę w oknie Opis reguły. Wybierz folder, którego chcesz użyć. Ostatnia karta przychodząca od określonego adresu osoby, której ustawiono folder, kliknij OK.

Teraz kliknij "Przenies i do folderu" i ponownie kliknij odpowiednią tarczę w oknie Opis reguły. Wybierz folder, którego chcesz użyć. Ostatnia karta przychodząca od określonego adresu osoby, której ustawiono folder, kliknij OK.

Teraz kliknij "Przenies i do folderu" i ponownie kliknij odpowiednią tarczę w oknie Opis regu

# Windows 98 i Internet

Podłączenie komputera do sieci Internet otwiera całkiem nowy świat - dzięki systemowi Windows 98 nie jest to wcale takie trudne, jak myślisz.

Oprac. Krzysztof Kruszyński



Programy takie jak Odtwarzacz multimedialny umożliwiają ściąganie muzyki, a nawet filmów wideo z Sieci.

dem. Dziś rzeczy mają się zupełnie inaczej. Internet stał się ważną częścią codziennego komputerowego życia, a jego obsługa wbudowana została w system Windows. Z większością otwieranych okienek, które wyświetlały pliki, można po kliknięciach połączyć się z serwerem i wyświetlić strony WWW, które się na nim znajdują.

## Początki

Internet Explorer jest narzędziem do odkrywania sieci Web, w której na gości czekają teksty, dźwięki i animacje.

- Uruchomienie przeglądarki Internet Explorer jest łatwe i w zależności od tego, jak skonfigurowany jest twój komputer, możesz od razu zobaczyć żądana stronę. Pierwsza strona, jaką widać po rozpoczęciu surfowania, nazywa się stroną domową.
- W pasku adresu znajdującym się w górnym części ekranu wpisywać możesz adresy URL. Adres www.bbc.co.uk zwróci Cię na stronę BBC, a adres www.futurenet.co.uk załączy stronę twojego ulubionego czasopisma.
- Każda strona w sieci Web zawiera może jedno lub kilka łączy z innymi stronami. Łączka pojawiają się w innym kolorze lub są podkreślone. Zamień wpisując adres, kliknij łączkę, a otworzy się nowa strona.

Najtrudniejszą rzeczą w dostaniu się do Sieci jest znalezienie usługodawcy internetowego (ISP), firmy, która połączy twój komputer z Internetem. Wybór firmy uzupełniony jest o teo, ile (jeśli w ogóle) chcesz płacić i w jaki sposób się łączysz. Większość ludzi do łączenia się z firmą ISP używa modemu i zwykłe linii telefonicznej. Modemy kosztują tyle, ile gry na PC, ale pamiętaj, że w rzeczywistości wszystkie firmy ISP oczekują, że będziesz płacić za połączenie telefoniczne. Oznacza to, że każda minuta on-line powiększa swój rachunek telefoniczny. Jeśli planujesz dużo korzystać z Internetu, powinieneś poszukać innych dostępnych na rynku planów taryfowych.

## Podłączanie się

Gdy zapisujesz się do firmy ISP, prawdopodobnie dostaniesz płytę CD konfigurującą wewnętrznze ustawienia systemu Windows i dodającą nową ikonę na pulpicie. Kliknięcie tej ikony wywoła połączenie. Jeśli używasz modemu, spowoduje to wybranie numeru ISP (oraz wydanie kilku dziwnych brzęków i pisków). Gdy proces ten się zakończy, będziesz gotowy do surfowania!

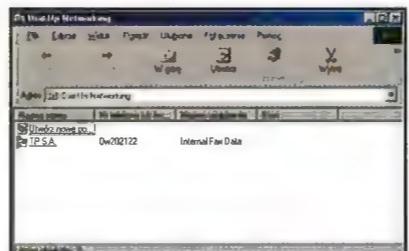
## Ważne programy

Gdy komputer będzie już połączony z Internetem, to tak, jakby był połączony z ogromną siecią składającą się z milionów komputerów na całym świecie. Sieci są spo-

sobem, w jaki komputery dzielą ze sobą informacje, ale elastyczność tkwi właściwie w sposobie wymiany informacji.

## Internet Explorer

Internet Explorer jest przypuszczalnie najważniejszym związanym z Siecią programem na Twoim komputerze. IE jest przeglądarką internetową, programem umożliwiającym pobieranie i wyświetlanie informacji na stronach znajdujących się w sieci Web. Web jest ogromną bazą danych zawierającą informacje rozproszone po całej sieci. Każda strona posiada swój specjalny adres, zwany URL.



Windows używa połączeń "dial-up" do przechowywania całej konfiguracji związanej z ISP.

który możesz szybko wpisać w polu Adres znajdującym się w górnej części okna przeglądarki. Jeśli komputer połączony jest do Internetu, przeglądarka przechwyci daną stronę i ją wyświetli.

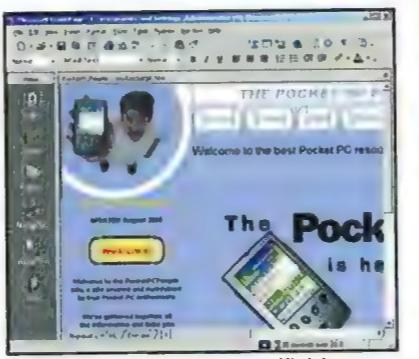
Strony WWW nie są ograniczone jedynie do tekstu. Grafika, dźwięki, animacje i muzyka, wszystko to może być składnikiem takiej strony. Gdy już masz adres, możesz ściągnąć stronę i robić wszystko, począwszy od czytania informacji o ulubionych programach telewizyjnych, aż do zarządzania kontem bankowym.

## Outlook Express

Outlook Express jest programem do obsługi poczty elektronicznej firmy Microsoft i tak jak Internet Explorer jest wbudowany w system Windows. Elektroniczna poczta lub e-mail umożliwia wysłanie wiadomości do każdej osoby znajdującej się w Sieci. Można również wysyłać e-maile do rosnącej rzeczy użytkowników telefonów komórkowych i pagerów. E-mail jest świetnym sposobem na utrzymywanie kontaktu z rodziną i przyjaciółmi na całym świecie, a wysłanie go nie wymaga żadnego znacznika i zajmuje kilka sekund.

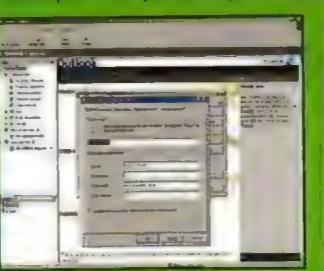
## Inne programy

Programy multimedialne i komunikacyjne wciąż zyskują na popularności. Dzięki programowi NetMeeting firmy Microsoft można połączyć się z innym komputerem znajdującym się w Sieci i przekazywać wiadomości. Po dodaniu kamery cyfrowej (które kosztują zbiżone są do kosztów modemu) można wysyłać przez Sieć obrazy na żywo. Dzięki mikrofonowi i głośnikom można również rozmawiać z ludźmi, niezależnie od tego, w jakim punkcie świata się znajdują.

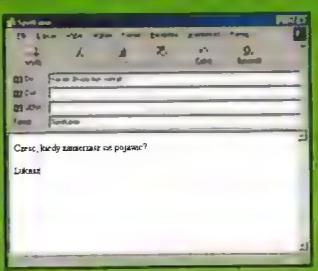


## Wysyłanie e-maili

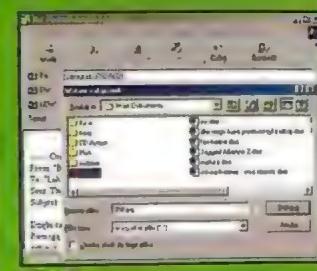
E-mail sprawdza się zarówno podczas wysyłania ważnych plików, jak w zwykłej rozmowie.



- Miejsmy nadzieję, że Twoj ISP skonfigurował program Outlook za Ciebie i pozwolił Ci wprowadzić adresy osób, które mają otrzymać Twoje e-maili. Typowy adres to <imię>@<adres firmy>. Aby wysłać pocztę musisz znać adresy e-mail swoich adresatów.



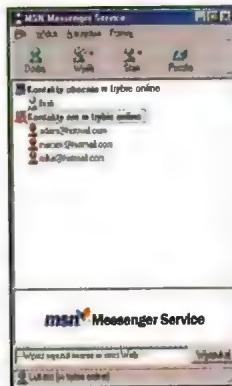
- Aby wysłać e-mail po prostu wpisz nową wiadomość, wprowadź adres osoby, która ma ją otrzymać w polu "Do" i zaczni pisac. Zwyczajem jest podawanie tytułu w linii "Temat".



- Wysyłając wiadomość nie jesteś ograniczony do tekstu. Przy użyciu opcji "Zdjęcia" możesz dołączyć do listu dowolny istniejący plik, zdjęcie z kamery cyfrowej, pliki dźwiękowe, a nawet programy.

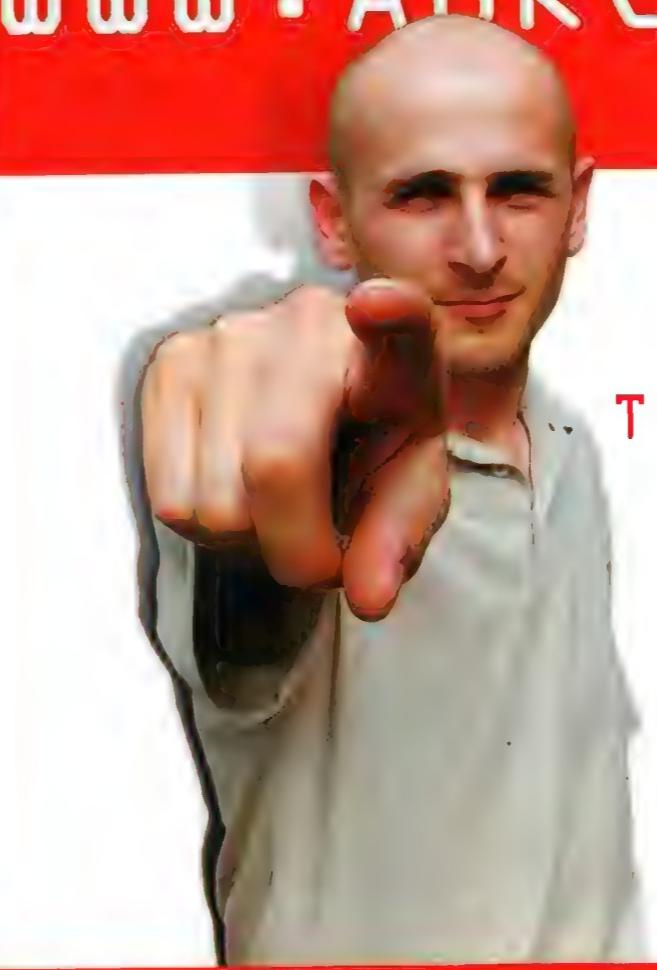
## Dofażone do systemu Windows!

Wszystkie te programy dołączone są do systemu Windows 98. Można je, a także wiele nowszych i lepszych programów ściągnąć z Sieci.



Instant Messenger jest zarówno zabawnym, jak i użytecznym sposobem na utrzymywanie kontaktu z przyjaciółmi i rodziną.

**WWW-AUKCJE2000.PL**



TY DYKTUJESZ CENĘ!

aukcje2000.pl



## Dostosować Windows

# Pulpit przyszłości

Po latach cierpienia niewygód w końcu dochodzimy do wniosku, że może pora włączyć Active Desktop. Razem z nadaniem Windows ME sporo się w nim pozmieniało.

Opracował Łukasz Nowak

**A**ktywny" i "pulpit" stanowiły kombinację słów, która błyskawicznie stała się strach w sercach wszystkich praworządnych użytkowników Windows 98. Popularne skojarzenia związane z Active Desktop (swoją drogą nie rozumiem, czemu Microsoft zrezygnowało z polskiej nazwy: aktywny pulpit) obejmują zatykanie łącząca internetowego całą masą danych, których tak naprawdę nie potrzebujesz, i spowalnianie pracy całego komputera do poziomu żółwia mającego zły dzień. Jak dotychczas Active Desktop stanowił kompletną porażkę, jednak wszystko to może się wkrótce zmienić. Otóż ostatnio powstały okoliczności sprawiające, że Active Desktop, w końcu może wykorzystać swój potencjał - coraz więcej osób na różne, często pokrętne sposoby wyposaża się w szybkie łączę, a tego pojawił się w sprzedaży system Windows ME.

Oryginalnym założeniem, powstały między uszami panów z Microsoftu, było, że do końca roku 1998 wszyscy będąmy dysponować stałym podłączeniem do Internetu, pozwalającym na integrację różnego rodzaju multimedialnych z pulpitem. Była to doskonała teoria, jednak zupełnie zawiodła w realizacji. Przy wykorzystaniu modemu o szybkości 56 K transfer danych jest godny pożałowania. Dopiero teraz, dwa lata później, rozpoczyna się rewolucja, dająca dostęp do szybkich łącz, niezbędnych do realizacji tych ambitnych planów.

Jeszcze jednym powodem porażki Active Desktop był fakt, że Windows 98 nie najlepiej sobie radził z jego obsługą i często się wysywał. Windows ME jednak jest o wiele bardziej stabilny, a dodatkowo wprowadza kilka nowych funkcji Active Desktop, którym warto się przyjrzeć.

zdajemy sobie sprawę, że większość z was jeszcze nie dysponuje megabitowym łączem w domu, ale na pewno znajduje się ono na liście waszych marzeń. Z tego powodu dosłyszmy do wniosku, że ponownie przyjmy się mechanizm Active Desktop. Może czas już zapomnieć o przeszłych błędach i porażkach i zastanowić się nad możliwościami, które się właśnie pojawiają - Active Desktop zdecydowanie należy do przyszłości komputerowych pulpitów.

## Aktywne co?

Wielu czym dokładnie jest ten Active Desktop? No cóż, jest to sposób na dostosowanie pulpitu - nie tylko w kosmetyczny sposób, ale także poprzez używanie zawartości sieci Web. Strony WWW lub fragmenty kodu HTML mogą zostać przekształcone w okienka, które wejdą w skład tapety Windows. Nie przeszakada to programom, gdyż okienka te tworzą kilka nowych funkcji zawartych w systemie Windows ME. Najnowszy produkt firmy Microsoft usprawnił działanie Active Desktop w stosunku do Windows 98. Za pomocą jednej



Windows ME oferuje znaczne usprawnienia mechanizmów Active Desktop.

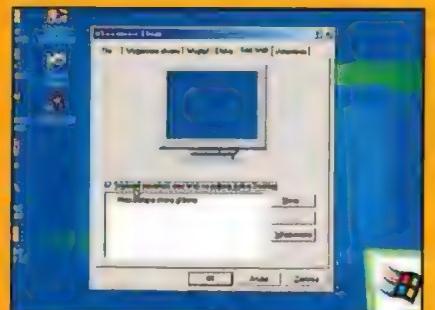
tym stron lub elementów HTML, aby uaktualniały się samoczynnie w określonych porach dnia, ściągając najnowsze informacje i wyświetlanie je w swoich okienkach. Więc jeśli dla przykładu jesteś fankiem NBA, nie będziesz musiał w ogóle otwierać IE, aby poznać najnowsze wyniki i plotki.

Natychmiast można się zorientować, jak różne aplikacje mogą zyskać na takim podejściu do sprawy. Na przykład program do sprawdzania grup dyskusyjnych mógłby co 5 minut odczytywać nowe wiadomości i generować raport na pulpicie. W ten sposób sprawisz, że nowinki przyjdą do ciebie, i nie będzie musiał gonić ich po całej Sieci.

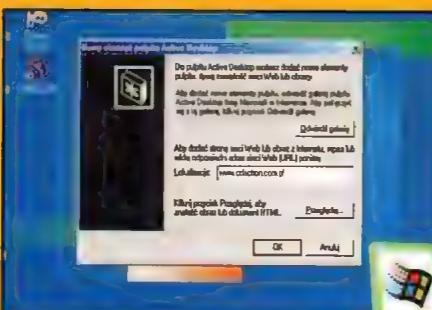
Elementy Active Desktop są bardzo eleganckim sposobem na dostosowanie wyglądu systemu i stworzenie wygodnego i użytecznego pulpitu. Dzieje się tak szczególnie za sprawą kilku nowych funkcji zawartych w systemie Windows ME. Najnowszy produkt firmy Microsoft usprawnił działanie Active Desktop w stosunku do Windows 98. Za pomocą jednej

## Krok po kroku

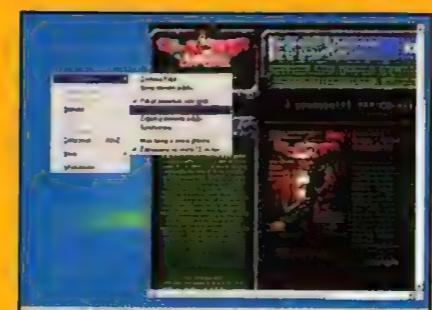
### Uaktywnij się



1 Po pierwsze musisz uaktywnić swój pulpit. Kliknij prawym przyciskiem myszy i wybierz opcję 'Uaktywnij się'. W zakładce 'Sieć Web' zaznacz opcję 'Wyświetl zawartość sieci Web na pulpicie Active Desktop'. Kliknij OK, a twój Active Desktop stanie się naprawdę aktywny.



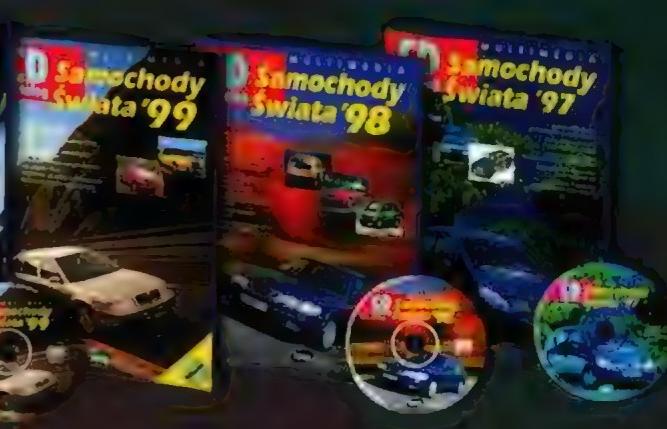
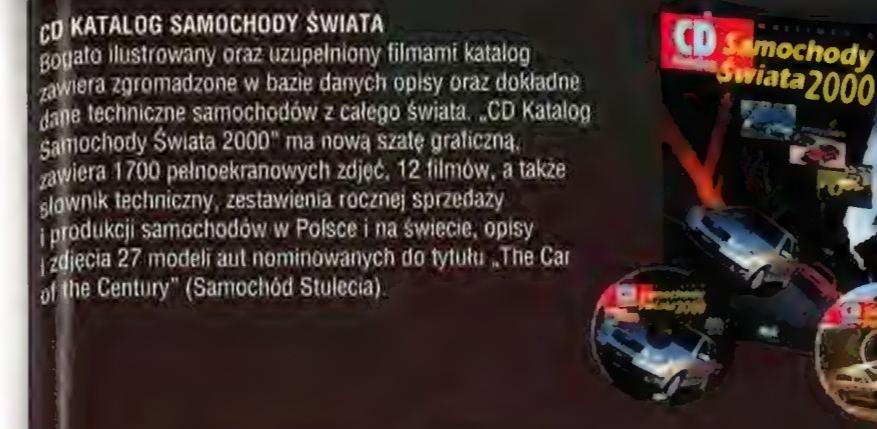
2 Kliknij ponownie prawym przyciskiem i wybierz opcję 'Nowy element pulpitu'. Masz do wyboru wpisanie adresu strony Web w polu Lokacja lub odwiedzenie galerii. Wpisz adres - może na przykład www.cdaction.com.pl? Aktualizujemy nowości w naszym serwisie tak często, jak tylko się da.



3 Strona CDA zajmuje teraz połowę pulpitu. Mimo że nie wchodzi ona na ikony, to wyglądają one dość nieelastycznie. Aby temu zaradzić (jesli masz Windows Me), wyłącz opcję 'Pokaż ikony pulpitu' w podręcznym menu pod prawym przyciskiem myszy.

## CD Katalog Samochody Świata

Bogato ilustrowany oraz uzupełniony filmami katalog zawiera zgromadzone w bazie danych opisy oraz dokładne dane techniczne samochodów z całego świata. „CD Katalog Samochody Świata 2000” ma nową szatę graficzną, zawiera 1700 pełnoekranowych zdjęć, 12 filmów, a także słownik techniczny, zestawienia rocznej sprzedaży i produkcji samochodów w Polsce i na świecie, opisy i zdjęcia 27 modeli aut nominowanych do tytułu „The Car of the Century” (Samochód Stulecia).



## Zabytki Polski

Seria multimedialnych dysków przedstawiająca najpiękniejsze, a przede wszystkim bliskie każdemu Polakowi miejsca w naszym kraju. Dyski są przygotowane w formie bogato ilustrowanych albumów, wzbogaconych odpowiednią muzyką, animacjami i fragmentami filmów. Oglądanie albumów jest nie tylko multimedialną wędrówką po zabytkach Polski, lecz także podróżą przez stulecia naszej historii. Dopełnieniem multimedialnego albumu o Jasnej Górze jest płyta muzyczna pt. „Auditum de coelis”. Prezentowana na płycie muzyka sakralna została „odkryta” w jasnobrzeskim archiwum i opracowana na podstawie zachowanych tam rękopisów.

## ENCYKLOPEDIA GUTENBERGA

Elektroniczny reprint przedwojennej encyklopedii, wydanej przez Wydawnictwo Gutenberg w latach 1929-1939. Na jednym dysku CD-ROM znajdują się 22 tomy encyklopedii, czyli około 100 tys. haseł, a wśród nich - również hasła, które nie są zamieszczane we współczesnych encyklopediach.

## GEOGRAFIA ŚWIATA

Seria multimedialnych dysków umożliwiająca w ciekawy i fascynujący sposób poznawanie tajemnic związanych z naszą planetą. Unikatowe zdjęcia, obrazy radarowe, mapy, filmy i animacje, interaktywne schematy i tabele, efekty dźwiękowe oraz tekst opracowany przez wybitnych polskich naukowców to niewątpliwie zalety tych dysków. Dodatkową wartość wnoszą różnorodne katalogi - np. gwiazd czy mineralów.



Nazwa firmy (jeśli nabywca jest firmą)

Imię i nazwisko

Ulica

Kod

Miejscowość

Zamawiam następujące dyski CD-ROM i zobowiązuję się do ich odbioru za zaliczeniem pocztowym (ceny uwzględnia VAT, koszty przesyły pokrywa IMPRESJA SA)

CD-ROM pt. „Zamek Królewski w Warszawie” [1]; cena 49,- zł  
CD-ROM pt. „Zamek Królewski w Warszawie” [1] (inne opakowanie); cena 79,- zł

CD-ROM pt. „Wawel” [1]; cena 65,- zł

CD-ROM pt. „Wawel” [1]; cena 79,- zł

CD-ROM pt. „Jasne Góra”; cena 119,- zł

CD-ROM pt. „Encyklopedia Gutenberga”; cena 75,- zł

CD-ROM pt. „Ziemia we Wzegorzach Świecie”; cena 69,- zł

CD-ROM pt. „Budowa i ewolucja Ziemi”; cena 69,- zł

CD-ROM pt. „Zabawki Mikołaja” [1]; cena 39,- zł

CD-ROM pt. „Pociągi Mikołaja” [1]; cena 39,- zł

CD-ROM pt. „CD Katalog Samochody Świata 2000”; cena 29,- zł

CD-ROM pt. „CD Katalog Samochody Świata ’99”, cena 15,- zł

CD-ROM pt. „CD Katalog Samochody Świata ’98”; cena 9,- zł

CD-ROM pt. „CD Katalog Samochody Świata ’97”; cena 9,- zł

CD-ROM pt. „CD Katalog Samochody Świata ’97”; cena 2,90 zł [1]

CD-Audio pt. „Auditum de coelis”; cena 19,50 zł

[1] na jednym CD ROM znajduje się oprócz polskiej również angielska wersja językowa

cena promocyjna za zamówienie dowolnej inniej płyty

□ Proszę o wysłanie faktury VAT. Oświadczam, że jestem platem VAT (NIP numer IMPRESJA SA, Wydawnictwa Elektroniczne SA, Szcza Północna 5, 62-081 Poznań) do wystawienia faktury VAT bez mojego podpisu.

□ Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych IMPRESJA Wydawnictwa Elektroniczne SA. Dane są przymierzone zgodnie z Ustawą o Ochronie Danych Osobowych (Dz. U. nr 133, poz. 833). Oświadczam, że niem przynależy do wstępnej oraz poprawiania moich danych osobowych.

Data \_\_\_\_\_ Podpis \_\_\_\_\_

## Zabawki Mikołaja, Pociągi Mikołaja, Rycerze Mikołaja

Seria multimedialnych opowieści edukacyjnych dla dzieci od lat czterech.

Każdy z ekranów opowieści kryje w sobie wiele niespodzianek: mnóstwo

animacji, dialogów, piosenek, które bawią i uczą. Kazdy dysk jest umieszczony

w oryginalnym opakowaniu, które jednocześnie jest grą planszową powiązaną tematycznie z bajką

Szosa Północna 5, 62-081 Poznań

tel. +48 (61) 8142701, fax +48 (61) 8142294

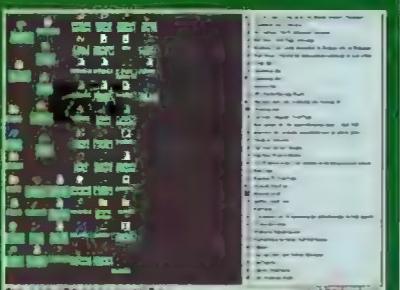
e-mail: info@impresja.com.pl, http://www.impresja.com.pl

## Mała dygresja

### Tworzenie paska Sieć

Sko ro jesteszy już w terenie, oto kolejny sposób na połączenie pulpitu z zasobami sieci Internet. Wykorzystując opcje dostosowania paska systemowego Windows można stworzyć pasek narzędziowy Sieć, dający szybki dostęp do najczęściej odwiedzanych serwisów. Jest to rozwiązanie proste, oszczędzające czas i znacznie usprawniające surfowanie po Sieci.

Na początku musisz stworzyć na dysku nowy folder o nazwie Sieć. Otwórz teraz Eksplorator Windows, stwórz na dysku C:\ nowy folder i wejdź do niego. Następnie otwórz przeglądarkę internetową i przejdź do ulubionego serwisu. Aby stworzyć do niego skrót w folderze Sieć, przełącz się Internet Explorera zaraz obok słowa Adres do swojego nowego folderu Sieć. Zauważ, że stworzony został skrót do adresu internetowego powtarzaj te operacje, aż wybiłeś wszystkie interesujące cię serwisy.



Pasek Sieć bardzo przyspiesza dostęp do ulubionych serwisów internetowych.

Teraz trzeba dodać ten folder do paska systemowego Windows. Kliknij gdziekolwiek na pasku i wybierz Paski narzędzi -> Nowy pasek narzędzi. Pojawią się okienko, w którym należy podać lokalizację folderu z zawartością nowego paska. Wpisz tutaj swój folder Sieć. Natychmiast pojawi się pasek o nazwie Sieć. Aby jeszcze upiększyć sprawę, przeciągnij słowo "Sieć" do prawego końca paska systemowego, tak żeby zostało tylko ono i podwójna strzałka. Kiedy ją klikniesz, twoje liczne magicznie się pojawią!



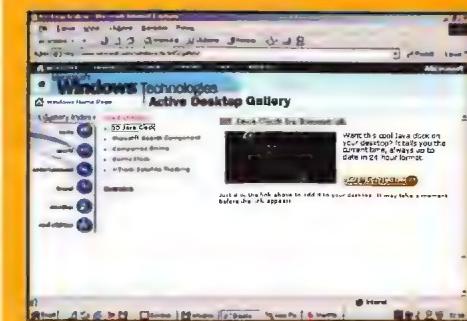
Jak widać, posłamy tutaj na całość - jeżeli odwzglidniłeś się na tyle elementów Active Desktop co my, to na pewno odkryliście już uroki stałego łącznika.

w starszym systemie, tylko że większym nakładem pracy. Obydwie wersje Windows mogą wykorzystywać zalety Active Desktop, ale jeśli nadal pracujesz na Windows 95, powinieneś pomyśleć o przejściu na Windows ME.

### Co to potrafi?

Pierwszą rzeczą, jaką należy wyprowadzić, jest zintegrowanie dowolnej strony Web z pulpitem. Jeżeli choć trochę przypominasz tych dźwiaków z CDA, zapewne co jakiś czas przeglądasz najnowsze informacje ze świata. Jmiesiącami stroną z tymi danymi na pulpicie można znacznie uprościć sobie

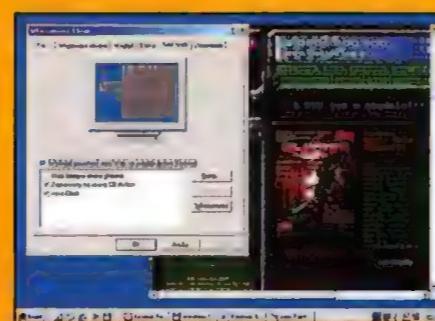
## Krok po kroku



4 Teraz odwiedźmy galerię i przekonajmy się, co ma nam do zaoferowania serwis Microsoft. Powtórzy poprzednie kroki, ale tym razem kliknij przycisk Odwiedź galerię. Przejrzyj jej zawartość we wszystkich dostępnych kategoriach.



5 Kiedy znajdziesz już obiekt, który chciałbyś mieć na swoim pulpicie, kliknij przycisk Add to Active Desktop. Następnie wybierz Tak oraz OK, a proces synchronizacji zostanie rozpoczęty. Kiedy się skończy, zmínializuj wszystkie okna (klawisz Windows + M), aby zobaczyć swój aktywny element.



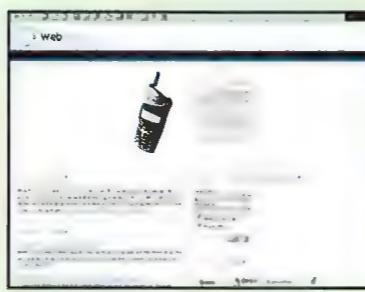
6 Poustaj okienko Active Desktop przesuwając kurSOR nad ich górną krawędzią i przeciągając wydłużającą pasek. Aby zmienić ich rozmiar, przeciągnij prawy dolny róg. Aby wyłączyć którykolwiek z elementów, wybierz w menu Active Desktop pozycję Dostosuj pulpit.

## Jeszcze więcej

### Kolejne dostosowanie

Jesteś szaleniem zapracowany? Maksymalne dostosowanie pulpitu polega na stworzeniu całego pulpitu w oknie przeglądarki za pomocą programu o nazwie WebOS. Ta aplikacja tworzy pulpit, który istnieje wyłącznie w Internecie. Możesz na nim zapisywać pliki (otzymujesz 20 MB wolnego miejsca), używać dedykowanego zestawu narzędzi biurowych o nazwie HyperOffice oraz otrzymać swój własny adres e-mail w domenie WebOS.com. Pamiętaj, twoje prace będą istniać na serwerze sieciowym, będziesz miał do nich dostęp z dowolnego miejsca na Ziemi - a jest to idealne rozwiązanie, jeżeli jesteś jednym z tych odrzutowych typów, którzy każdy dzień spędzają przyjazniej w dwóch strefach czasowych. Bardzo łatwo można kopiować dokumenty z prawdziwego pulpitu do jego sieciowego odpowiednika, więc jest to także doskonaly sposób na wymianę danych.

Aby skorzystać z usług programu WebOS, musisz odwiedzić stronę www.webos.com i przejść całą wyliczkę z nazwą użytkownika i hasłem. Cała usługa jest darmowa, a wypełnienie wszystkich formularzy zajmuje tylko chwilę. Już po kilku ruchach króliczego ogonka będziesz działać na swoim własnym internetowym pulpicie.



Zapisz się do bezpłatnego pulpitu sieciowego pod WebOS.com - jest to zdecydowanie jeden z najwygodniejszych sposobów pracy w dzisiejszych czasach.

nieniem. Jest on pełen pozytywnych aplikacji, które można dodać do pulpitu Active Desktop. Nie był on, co prawda, znacząco aktualizowany od czasu pojawienia się Windows 98, ale można tam znaleźć naprawdę ciekawe rzeczy, jeśli się trochę pogrzebie - na przykład wirujący zegar 3D napisany w języku Java albo ściągarkę wiadomości z serwisu CNET. Wystarczy rozejrzeć się po tej galerii, żeby znaleźć jakąś ciekawą zabawkę.

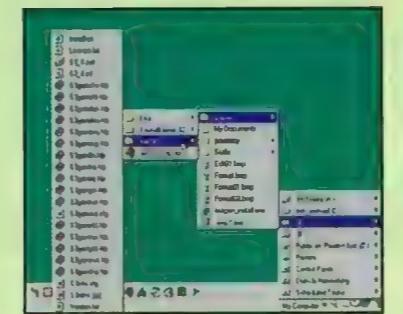
## TRUDNE

# Pasek w pięć minut

Czas już zamienić pasek zadań w coś naprawdę użytecznego. Oto sposób.

Żyjący w kanapowym świecie człowiek, wszyscy, co sprawia, że życie staje się prostsze, uważa, że dobrze. Każda wskazówka ułatwiająca użycie jakiegokolwiek urządzenia zawsze spotka się z ciepłym odbiorem wszystkich tych, którym nie chce się wstać z kanapy po pilot, żeby zmienić kanał.

Wszyscy, na przykład, powinniście już mieć swoje



1 Kliknij prawym przyciskiem w pustym miejscu paska zadań i wybierz Paski narzędzi -> Nowy pasek narzędzi. Kiedy pojawi się okienko, wybierz Mój komputer i kliknij OK. Pojawią się pasek z zawartością twojego komputera. Teraz, zjedź uchwytu po jego lewej stronie, aby zmniejszyć jego długość. Wszystko, co zostanie, to napis Mój komputer i podwójna strzałka. Kliknij ją, aby dostać się do zawartości całego komputera.



2 Aby uzyskać szybki dostęp do wszystkich aplikacji Panelu sterowania, stwórz ponownie nowy pasek narzędzi, ale tym razem wybierz Mój komputer -> Panel sterowania przed kliknięciem OK. Kiedy pojawi się pasek z zawartością, kliknij nazwę Panel sterowania i przeciągnij ją na pulpit, gdzie zamieni się w swobodne okienko, gotowe do użycia.



3 Teraz przeciągnij pasek do prawej krawędzi ekranu, do której ma gniec się on zaczepi. Wygląda to nieco nieporęcznie, więc usunij wiersz z tekstem spod ikonki. W tym celu kliknij prawym przyciskiem i odznacz opcję Pokaż tytuł i Pokaż tekst. W końcu, aby ładnie schować pasek, zaznacz w tym samym menu opcję Autoukrywanie.

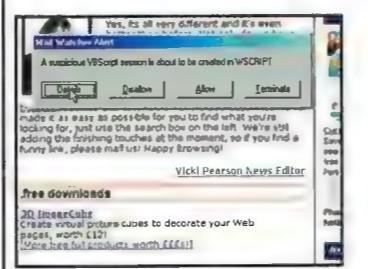
## SŁODKIE

# Zabezpieczenie e-maila

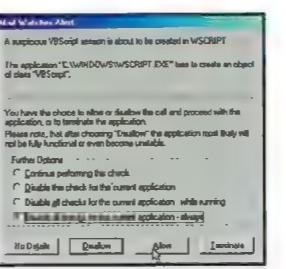
Wirusy przenoszone przez e-mail są dzisiaj bardzo poważnym problemem. Ale istnieją dwa darmowe narzędzia, które dają całkowitą ochronę.

O k, można ściągać uaktualnienia do programu antywirusowego, ale co zrobić w czasie (godzinny, a nawet dni) dzielącym powstanie wirusa i stworzenie na niego antidotum? Odpowiedź tkwi w dwóch freeware'owych programach firmy Computer Associates (www.cai.com/registration). MailWatcher i Content Inspection Personal Edition zapew-

niają całodobową ochronę przed pocztowymi wirusami. Żaden z nich nie wymaga uaktualniania, gdyż oba reagują na podejrzane działania wspólnie dla wszystkich wirusów: próbę rozmnożenia się poprzez rozesywanie się do wszystkich osób z książki adresowej oraz próbę samoczynnego skopiowania się na dysk w celu wyorzadzenia szkód.



1 MailWatcher jest zbyt wyciski. Zaraz po instalacji próbujesz wyłapać podejrzane zachowanie wszystkich programów na dysku. Zauważysz to wyraźnie, gdy odwiedzisz stronę ze skryptami VB - sporządzając serwisów ich używają, więc można czasami dostać szalą co ciągle wyskakujących okienek. Ale można temu zaradzić. Kiedy pojawi się następne ostrzeżenie MailWatchera, kliknij przycisk Details.



2 Masz przed sobą trzy opcje - ponieważ wirusy jeszcze nie dotarły na strony internetowe, zaznacz najniższą opcję Disable all checks for the current application, jeśli masz nieco paranoidalne nastawienia, spróbuj opcję Check for the current application. Polecamy skopiowanie ustawień przed instalacją każdej dużej aplikacji, na wypadek gdyby zechciało się jej rozwalić cały system.

## ŁATWE

# Łatwy backup

Stwórz kopię zapasową wszystkich ważnych plików za pomocą narzędzia o nazwie Configuration Lifeguard.

Tworzenie kopii bezpieczeństwa jest proste, ale skąd mamy wiezieć, jakie pliki systemowe należy zabezpieczyć i jak je odzyskać, skoro nie możemy nawet uruchomić Windows? Na szczęście istnieje sprytna aplikacja shareware'owa o nazwie Configuration Lifeguard, która wykonuje całą pracę za nas. Zawiera ona także program DOS, pozwalający odzyskać istotne pliki nawet bez wchodzenia do Windows.



1 Skonfiguruj program Configuration Lifeguard ze strony www.kagi.com/vistaudio/clg.htm. Po zainstalowaniu uruchom go z menu Start - musisz poczekać około 30 sekund, zanim zniknie okienko informujące o warunkach licencji shareware'owej.



2 Kliknij przycisk Select All, a następnie Backup. Configuration Lifeguard zapisuje teraz wszystkie krytyczne pliki w specjalnym miejscu na twardym dysku. Kiedy operacja się skończy, kliknij Exit, aby wyjść z programu. Polecamy skopiowanie ustawień przed instalacją każdej dużej aplikacji, na wypadek gdyby zechciało się jej rozwalić cały system.



3 Poprzednią konfigurację można odzyskać, klikając przycisk Restore w oknie programu Configuration Lifeguard. Jeżeli nie możesz wejść do Windows, wybierz przy startie opcję Lnia i komendę trybu awaryjnego z menu startowego, wpisz CD \WINDOWS (return), a następnie RESTORE (return). Spróbuj teraz ponownie uruchomić system.



# Przewodnik po skanowaniu

Skanery są przyjemnym i łatwym sposobem na rozszerzenie możliwości i funkcjonalności komputera. CD-Action wyciąga więc stare rodzinne zdjęcia...

Oprac. Krzysztof Kruszyński

**J**eli chodzi o przenoszenie swoich zdjęć i obrazków do komputera, skanery są potencjalnie bardziej przydatne niż kamery cyfrowe. Mimo że kamery cyfrowe umożliwiają pominięcie tradycyjnych rolek filmu i kosztów przetwarzania, skanery są obecnie bardziej uniwersalne. Zeskanowane zdjęcie można powiększyć wielokrotnie, bez wpływania na jego jakość, która jest idealna nawet dla wydruków o rozmiarach plakatu.

Możesz również zeskanować uszkodzone zdjęcie i przy użyciu swojego ulubionego programu do obróbki zdjęć usunąć rysy i zadrapania. W ten sposób możesz uratować praktycznie każdą fotografię, która źle wyglądała: dostosować poziom jasności, aby skorygować prześwietlone zdjęcie, obciąć zdjęcie pozostawiając najważniejszą część lub usunąć ze zdjęcia wszelkie niechciane szczegóły, pozostawiając resztę nienekietą.

Skanować można nie tylko fotografie - co powiesz na zeskanowanie rysunku swojego dziecka, które narysowało swoją babcię, i wysłanie go jej za pomocą e-maila lub umieszczenie go na stronie WWW, aby pochwaliła go rodzina i przyjaciele? Możesz także zeskanować stronę tekstu lub notatek sporządzonych na maszynie do pisania, które później przy użyciu docatkowego oprogramowania przekształćesz w dokument tekstowy. Możesz nawet połączyć skaner z drukarką i przy użyciu dodatkowego oprogramowania zamienić je w ksero!



Programy takie jak PhotoFantasy umożliwiają zabawę ze zdjęciami - wiesz przecież, że nie jest to tylko praca!

## To nie jest tylko praca

Skanera można używać także do zabawy. Za pomocą dodatkowych programów, takich jak PhotoFantasy firmy Arcsoft (<http://www.arcsoft.com>), możesz umieszczać ludzi w dziwnych miejscach - co powiesz na to, żeby zeskanować portret swojego bratanka i zmienić go w astronautę? Albo dla czego by nie połączyć kilku zdjęć i nie wysłać ich jako jeden wygodny rysunek? Za niewielką opłatą, jeśli nie posiadasz drukarki drukującej z jakością fotograficzną, możesz wysłać w mailu swoje zdjęcia do profesjonalnego laboratorium fotograficznego, które wydrukuje je dla ciebie w dowolnym rozmiarze.

Skanery są dziś tak tanie i szeroko dostępne, że prawie każdy może sobie na taki zakup pozwolić. Stały się one ważną częścią konfiguracji komputerowej zamienić je w ksero!

## Żargon

### DPI

Liczba punktów na cal (dots per inch), wartość używana od określenia rozdzielczości obrazka. Im więcej dpi, tym większy obrazek i wyższa jego jakość.

### Edytor zdjęć

Program umożliwiający pobieranie zdjęć i ich modyfikację, na przykład zmianę rozdzielczości, jasności itd. Przykładami edytorów zdjęć są Paint Shop Pro, PhotoSuite i PhotoDeluxe.

### Filtr

Filtre wykonuje określone operacje na twoim obrazku, począwszy od zmiany kolorów, do wypostrzania rozmazanego obrazka lub przetwarzania zdjęcia w znak wodny.

### Histogram

Jest to wykres przedstawiający rozłożenie kolorów w obrazku, zaczynający się od 0 (czarny), a kończący na 255 (biały). Jego zmiana to najlepszy sposób dostosowania jasności obrazka.

### SCSI

Metoda łączenia skanera z komputerem. Nie jest ona często spotykana, ale stanowi najszybszy sposób przesyłania zdjęć do komputera.

### USB

USB to skrót od Universal Serial Bus. Jest to najprostszy i w miarę szybki sposób na połączenie skanera z komputerem. Zalecamy, abyś kupił skaner USB.


  
Dreamcast™

**MAMY WAŻNE OGŁOSZENIE,  
DREAMCAST W KRAJU  
W SUPERCENIE.**

HEJ DZIEWCZYNY, HEJ CHŁOPAKI,  
NA DREAMCASTA SĄ HICIAKI.

CZY SKEJTUJESZ, CZY SERFUJESZ,  
ZAWSZE NA NIM POGIERCUJESZ,

TU SIĘ KRYJE NASZ ZAŁĘZK,  
BO NAJLEPSZY MAMY KRĄŻEK.

NIGDY SOBIE NIE DARUJĘ,  
GDY DREAMCASTA NIE SPRÓBUJĘ.

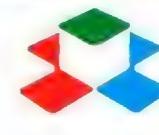
PRZYJDZIESZ, ZAGRASZ, WNET UWIERZYSZ,  
I WYBIERZESZ, CO CI LEŻY.

**128-bitowa Konsola Nowej Generacji z możliwościami internetowymi.  
45 gier w dniu polskiej premiery wraz z polską instrukcją.  
 kolejne 40 tytułów do końca roku, wśród nich takie Megahity jak:  
 Shenmue, Quake III: Arena, Half Life, Jet Set Radio, MSR, Sega GT, Silent Scope,  
 Ferrari 355 Challenge i wiele innych gier gwarantujących 100% rozrywki.**

**Dostępny jedynie  
w najlepszych sklepach na terenie kraju.**

Więcej informacji znajdziesz:  
[www.dreamcast.pl](http://www.dreamcast.pl)

® Wyłączny dystrybutor:  
Lanser.net S.A.  
Włodzisławowo 30a  
82-300 Elbląg  
tel. 055 2 363 363  
fax 055 2 363 366


  
LANSER.NET

ra. Na kilku następnych stronach pokaże my ci, jakiego skanera powinieneś szukać, oraz co możesz z nim robić i jak zwiększyć jego wydajność.

## Czego szukać w skanerze

**W porządku, przekonaliśmy cię, że skaner to dobry zakup. Czego jednak powinieneś szukać?**

Gdy wejdiesz do sklepu komputerowego, zaczynasz zastanawiać się, czym w zasadzie skanery się różnią. Najbardziej oczywistym czynnikiem jest cena, a już za około 300 zł jesteś w stanie kupić całkiem dobry model.

Następna rzeczą, jaką należy wziąć pod uwagę, jest sposób, w jaki skaner podłączany jest do komputera. Możliwości są trzy,



Najszybsza metoda polega na wykorzystaniu interfejsu wysokiej prędkości o nazwie SCSI. Prawdopodobnie jednak jego zastosowanie będzie wymagało otwarcia komputera, a to może cię zniechęcić. Następna metoda to USB, która łatwo się konfiguruje i jest w mierze szybkie. Zanim jednak wybierzesz tę metodę, należy sprawdzić, czy komputer posiada porty USB. Ostatnia metoda jest najtańsza, działa na wszystkich komputerach i wykorzystuje port równoległy. Port ten może być już jednak wykorzystany - najprawdopodobniej masz już w ten sposób podłączaną drukarkę. Większość skanerów wykorzystujących port równolegle

naległy i masz już drukarkę, która wykorzystuje ten port, odłącz ją i poszukaj na tylnej ściance skanera dodatkowego gniazda, w którym mógłbyś podłączyć drukarkę. Następnie podłącz skaner do komputera, a urządzenia będą współużytkować jeden port.

## Rozdzielczość

Wybierając skaner należy też uwzględnić rozdzielczość. Wszystkie obrazy w komputerze składają się z punktów (lub pikseli). Skaner musi przetworzyć obraz na takie piksele, a ich liczba obsługiwana przez skaner odpowiada jego rozdzielczości. Dobrym punktem początkowym jest poszukiwanie skanera o rozdzielczości 600 dpi. Jeśli podane są dwie rozdzielczości, patrz na optyczną lub sprzętową, a drugą zignoruj.

Ile kolorów obsługuje będzie twój skaner? Wartość ta będzie podana dość nieczytelnie, w bitach na piksel, co odpowiada "głębokości kolorów". Szukaj skanera, który obsługuje kolor do najmniej 36-bitowy. Jeśli zamierzasz dobrze wykorzystać skaner, może cię również zainteresować szybkość rozważanych modeli. Pamiętaj jednak, że konfiguracja twojego komputera również wpłynie na wydajność skanera - im więcej masz pamięci, tym szybciej skan przesyłany jest ze skanera do edytora zdjęć.

Na koniec jeszcze jedno. Wiele skanerów zawiera dołączone oprogramowanie, które pomaga maksymalnie wykorzystać nowy zakup. Jeśli wybierasz będziesz ostrożnie, uda ci się zaoszczędzić trochę funduszy.

## Podłączanie nowego skanera

Co należy teraz zrobić? Weź instrukcję do swojego skanera i uważnie ją przeczytaj. Skanery pracujące na SCSI i porcie równoległym muszą być podłączone do komputera, zanim zostanie on włączony. W przypadku skanerów USB najpierw włącz komputer, uruchom oprogramowanie na CD dołączonym do skanera, a gdy instalacja zostanie zakończona, podłącz skaner. Jeśli jesteś posiadaczem skanera na porcie rów-

noległy i masz już drukarkę, która wykorzystuje ten port, odłącz ją i poszukaj na tylnej ściance skanera dodatkowego gniazda, w którym mógłbyś podłączyć drukarkę. Następnie podłącz skaner do komputera, a urządzenia będą współużytkować jeden port.

## Testowanie skanera

Po zainstalowanu u skanera czas na sprawdzenie, czy działa. Uruchom oprogramowanie skanujące, które zainstalowane zostało ze skanerem - w menu Start->Programy powinieneś odnaleźć do niego skrót. Jeśli podane są dwie rozdzielczości, patrz na optyczną lub sprzętową, a drugą zignoruj.

Po pierwsze, czy kable skanera są właściwie podłączone? Przy niektórych modelach skanerów łatwo zapomnieć o ich podłączeniu. Jeśli tak się stało uruchom skaner i zrestartuj komputer.

Po drugie, mógł zainstnieć konflikt sprzętowy, co oznacza, że skaner próbuje użyć zasobu wykorzystywanego przez inne urządzenie. Aby to naprawić, kliknij Start i wybierz Pomoc. Upewnij się, że wyświetlana jest karta Spis treści; kliknij Rozwiązywanie problemów i sekcję Narzędzia rozwiązywania problemów w systemie Windows 98, a następnie Konflikt sprzętowy. System Windows pomoże ci zlokalizować i naprawić problem.

## Ulepsz swoje skany

Wszystko już działa, a ty zrobisz swoje pierwsze skany. Przedstawiamy kilka wskaźników, które pozwolą ci osiągnąć takie rezultaty, jakich oczekujesz.

Jeśli chodzi o zwiększenie jakości skanowanych obrazków, istnieje jedna złota zasada, którą powinno się przestrzegać. Spróbuj wykonać kilka regulacji przed zeskanowaniem obrazka - dużo łatwiej jest je przeprowadzić przy użyciu skanera niż czekać, aż niedopasowany obrazek znajdzie się w pakietie do obróbki zdjęć. Powód jest prosty: wszystkie dokonane zmiany będą przeprowadzone na samym skanie, a nie na późniejszym obrazku, w którym ograniczać cię będzie jego niska jakość.

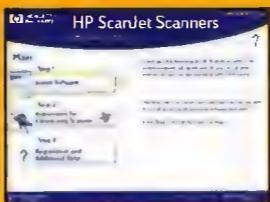
Skradający się z trzech kroków proces przedstawiony poniżej pomoże ci usunąć plamy, kurz i zadrapania znajdujące się na obrazkach po ich zeskanowaniu, ale w międzyczasie przedstawimy tu kilka wskazówek, które pomogą ci zwiększyć jakość skanów.

## Musisz wiedzieć, czego chcesz

Pierwsza rzecz, którą musisz określić, to rozmiar skanu. Jeśli tworzysz obrazki, które mają być wysłane przez Internet, to w dalszej części artykułu znajdziesz szczegółowy opis tego, co jest ci potrzebne.

## Sprzęt

### Jak skonfigurować i zainstalować skaner



**1** Wyjmij skaner z pudełka i znajdź dla niego dobre miejsce. Przeczytaj instrukcję obsługi i dowiedz się, czy skaner ma "blokadę" przeznaczoną do przytrzymywania ruchomych części i zabezpieczenia ich przed uszkodzeniami podczas transportu. Jeśli skaner blokade posiada, usuń ją - dokładne instrukcje znajdują się w dokumentacji skanera.

**2** Teraz, jeśli posiadasz skaner SCSI lub pracujący na porcie równoległym, podłącz go do odpowiedniego portu w komputerze - możliwe, że będziesz musiał odłączyć od komputera kabel drukarki (patrz powyżej). Po podłączeniu skanera do komputera podłącz kabel zasilający i włącz skaner. Następnie uruchom komputer - użytkownicy skanerów USB powinni przejść do kroku trzeciego.

**3** Gdy pojawi się pulpit, włóż dysk CD dostarczony razem ze skanerem. Aby zainstalować skaner, postępuj dokładnie z instrukcjami wyświetlonymi na ekranie. Aby zakończyć instalację, być może będziesz musiał zrestartować także komputer. Jeśli jesteś posiadaczem skanera USB, podłącz go po zakończeniu instalacji oprogramowania - zostanie on wykryty automatycznie.

## Aplikacje



Jeśli nie jesteś pewny, co robić, aby naprawić swój skan, w programie PhotoDeluxe znajdują się opcje, które podejmą decyzję za ciebie.



**1** Zeskanowałeś pocztówkę, która uległa wypadkowi na której widoczny jest znak pocztowy. Kliknij ikonę Repair picture i wybierz Resto-re photo... spowoduje to uruchomienie skanującego się z trzech kroków procesu. Krok pierwszy polega na powiększeniu uszkodzonego obszaru zdjęcia.



**2** Kliknij ikonę Clone, a pojawi się celownik. Kliknij celownik i przesuń go w nieuskodzony obszar zdjęcia, a następnie zwolnij przycisk myszy. Przesuń kursor myszy na uszkodzony fragment zdjęcia i trzymając wciśnięty przycisk myszy przesuń kursor nad uszkodzonym fragmentem zdjęcia. Spowoduje to kopiowanie tamtego fragmentu zdjęcia z obszaru narzędzia Clone.



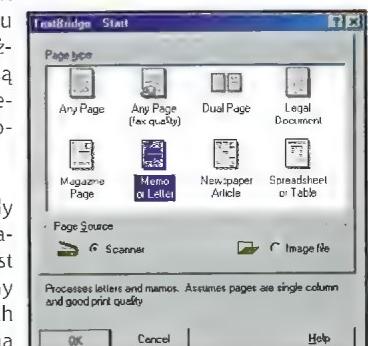
**3** Powtarzaj ten proces, przesuwając narzędzie Clone co kilka małych kroków, aby naprawić obszar byłego do siedzącego. Gdy już to zrobisz, powiększ zdjęcie i wyszukaj inne zagłębia i rysy, naprawiając w ten sam sposób. Ostatecznie otrzymasz zdjęcie wyglądające jak nowe.

## Porady dotyczące skanowania tekstu

Nie koniecznie trzeba skanować obrazki. Dlaczego by nie zeskanować tekstu drukowanego, a potem poddać go edycji w programie Word?

Gdy skanujesz stronę tekstu do komputera, tekst ten traktowany jest jak rysunek lub zdjęcie - innymi słowy, przechowywany jest w komputerze jako obrazek. Możesz obrabić go tak jak każdy inny obrazek, ale nie możesz go skopiować i wkleić tekstu, z takiej strony do edytora tekstu. Przynajmniej nie możesz tego zrobić bezpośrednio.

Istnieją jednak na rynku programy OCR (Optical Character Recognition), służące do rozpoznawania tekstu, który skanuje "obraz" tekstu i konwertuje go do dokumentu tekstowego, który można poddać edycji tak samo jak każdy inny tekst. Programy OCR są bardzo sprytnie i pracują na zasadzie badania kształtów liter w zeskanowanym obrazku, a



To okno z opcjami podpowiada ci, jak pomóc programowi Textbridge wykonać zadanie.

## Zalecane oprogramowanie do skanera

### TextBridge Pro Millennium



ScanSoft  
[www.scansoft.com](http://www.scansoft.com)

Uzupełniona wersja programu Textbridge jest często dostarczana ze skanerem, ale w najnowszej wersji firmy ScanSoft znaleźć można o wiele więcej. Program ten integruje się dobrze z programem Microsoft Word.

### ReadIRIS



Prestige Network  
[www.readiris.com](http://www.readiris.com)

Wypredowała konkurencję pod względem prędkości i możliwości. Lepiej obsługuje kopowanie skomplikowanych stron i konwertowanie ich na szereg rozmaitych formatów.

### TypeReader 6



ExperVision  
[www.experimentation.com](http://www.experimentation.com)

TypeReader 6 jest wyśmienity. Jeśli chodzi o rozpoznawanie tekstu napisanego dźwiękowymi czcionkami. W serwisie producenta dostępna jest wersja light, którą możesz wypróbować.



Welcome to GARMIN  
World Leader in Navigation and Communication

GARMIN International is the industry leader in Global Positioning System (GPS) technology and an innovator in consumer electronics. Welcome to our official website. Come explore our full line of products for your driving, boating, flying, and outdoor activities. While you're here, take some time to learn a little bit about the exciting world of GPS navigation and how it has improved our lives.

Copyright © 2000 GARMIN Corporation. All Rights Reserved. Printed 2/2000

Serwis internetowy największego producenta urządzeń GPS - firmy Garmin ([www.garmin.com](http://www.garmin.com)) jest pierwszym krokiem, który powinien postawić każdy GPS-owy nowicjusz.

jach wyłączać precyzyjne pozycjonowanie. Będąc dobrym sojusznikiem USA, można cieszyć się pełną funkcjonalnością GPS. Dopóki nie wyjeżdża się na wakacje na Kubę lub do Libii, oczywiście.

### Co można dostać?

Jeżeli nadal uważasz, że GPS jest zbyt techniczny dla szarego Kowalskiego, pomyśl raz jeszcze - na całym świecie są już ponad cztery miliony użytkowników GPS, a rynek na sprzęt i usługi ma się podwoić, osiągając granice 15 miliardów dolarów do roku 2003.

Należy mieć świadomość, że istnieją naprawdę niedrogie odbiorniki. Na przykład zabawka o nazwie Magellan GPS 310 wyświetla aktualny kierunek marszu, prędkość i odległość od celu, a także oblicza długość pokonanej trasy. Jest to wygodne, jeżeli jesteś przyzwyczajony do takiej nawigacji albo masz pod ręką mapę. Nie zawsze to wystarcza, jednak kosztuje zaledwie kilkaset złotych.

## Zsiedzij się

### Various Applications for GPS

Nadal nie jesteś przekonany, że potrafiujesz GPS-a? Na tej stronie znajdziesz sporo ciekawych zastosowań tej technologii. A także ciekawych umieszczone tam też fragmenty dokumentacji wojewódzkiej.

[www.geocities.com/WallStreet/Floor/8106/Applications.htm](http://www.geocities.com/WallStreet/Floor/8106/Applications.htm)

### 21Store

Sklep 21Store oferuje wszelkiego rodzaju zabawki, ale szczególnie w urządzeniach GPS - możesz tam nawet zakupić komputerę zegarka i odbiornik GPS. [www.21store.com](http://www.21store.com)

### GPS

Na tej stronie znajdziesz oprogramowania do tworzenia map GPS - najprawdziwi autorzy udostępniają darmową licencję na jego użyczenie. Nie można wyobrazić sobie lepszego interesu. [www.gpsss.com](http://www.gpsss.com)

### All About GPS

Jak działa GPS? Domiesz się, bez zbytniego żargunu i matematyki, oglądając ten przewodnik dla każdego.

[www.trimble.com/gps](http://www.trimble.com/gps)

### Adventure Shop

W tym miejscu możesz znaleźć dużą ilość sprzętu GPS firmy Garmin po dość przystępnych cenach. [www.adventureshop.co.uk](http://www.adventureshop.co.uk)

### GPS World Home Page

W tym serwisie można znaleźć materiały informacyjne, odnośniki do setek firm zajmujących się GPS-em oraz nowości o produkciach. Jest to doskonale źródło informacji o wszystkim, co jest związane z GPS-em. [www.gpsworld.com](http://www.gpsworld.com)

### Fugawi

Firmy Fugawi produkują rozwijane, skomplikowane urządzenia, np. nawigatory GPS, o której możesz opowiedzieć do tworzenia map i wykrywania za pomocą GPS-a. Wszystko to zawsze na taki sposób. [www.fugawi.com](http://www.fugawi.com)

Kluczem do upowszechnienia odbiorników GPS jest wbudowanie w nich pamięć mapy, co można już spotkać w kosztującym ok. 1300 złotych urządzeniu Garmin eMap. Cała zabawka jest mniejsza od większości palmtopów i waży zaledwie 190 g. Można ją schować w kieszeni, ale ma bardzo wiele użytecznych funkcji. Cały czas wyświetla twoje położenie na mapie, na swoim małym, monochromatycznym wyświetlaczku, co czyni ją bardziej wygodną w użyciu. Możesz z niej korzystać w dowolnym miejscu na ziemi - wystarczy dokupić płytę

Oczywiście spoglądanie na mapy ekranik nie zawsze jest wygodne w trakcie prowadzenia samochodu. Za niewiele więcej pieniędzy można podłączyć urządzenie Sony StreetMate do laptopa przez port PCMCIA, otrzymując mapy z ulicami i sterowanie głosem ("Skrć w lewo", "Nie, w prawo", "Czy już dojechaliśmy?", i tak dalej).

Jeśli dysponujesz chwilowym nadmiarem gotówki, możesz pomyśleć o urządzeniu Garmin StreetPilot GPS ColorMap. Łatwo można je zamontować na desce rozdzielczej, a jego duży kolorowy wyświetlacz pokazuje lokalizację hoteli, stacji obsługi, sklepów, szpitali i tym podobnych. A jeśli planujesz podróż zagraniczną, wystarczy kupić kartę z danymi o dowolnym obszarze, włożyć ją i możesz używać StreetPilota, gdzie tylko chcesz.

Nawet jeśli jeszcze nie uważaś, że potrzebujesz odbiornika GPS, musisz wiedzieć, że coraz więcej oprogramowania z mapami posiada wbudowaną obsługę GPS. Na przykład InfoMap 7 ([www.directions.ltd.uk/products.htm](http://www.directions.ltd.uk/products.htm)) działa jako pecherowy wyszukiwacz trasy, ale dopiero po podpięciu go do odbiornika GPS program zaczyna żyć. Może wyświetlać i automatycznie aktualizować aktualną pozycję na mapie, a także zapisywać i odtwarzająć trasę podróży.



Wyprawa dookoła świata okazała się zaskakująco szybka. Za sprawą GPS? Nie, dzięki niewielkim rozmiarom globusa.

Route 66 ([www.elstead.co.uk/d/r66gb.htm](http://www.elstead.co.uk/d/r66gb.htm)) oferuje podobne funkcje w połączeniu z bazą danych o milionach ulic i lokalizacją ponad 36 000 punktów zainteresowania, takich jak hotele i restauracje.

Co dalej? Planuje się dodanie dodatkowych częstotliwości do transmisji GPS, co jeszcze podniesie precyzyję. A odbiorniki w postaci jednej kostki krzemiu szybko znajdą zastosowanie w notebookach, palmtopach i telefonach komórkowych. Wygląda na to, że dni rozkładanych map i ciężkich atlasów są policzone.

# Przenieś się w przestrzeń dźwięku

DOLBY DIGITAL EX

Live the experience

CREATIVE

www.europe.creative.com

Creative Labs (Iri) Ltd., Przedstawicielstwo w Polsce, 02-708 Warszawa, ul. Bzowa 21; tel. +22 853 02 66, fax: +22 843 22 83; Bezpłatna infolinia 00800 353 1229, e-mail: [info@creative.pl](mailto:info@creative.pl)

Autoryzowani Dystrybutorzy:

AB S.A. (tel.: +48 32 40 500), ABC Data Sp. z o.o. (tel.: +48 676 09 00); Action Sp. z o.o. (tel.: +48 877 06 12); COMPUTER 2000 Polka Sp. z o.o. (tel.: +48 847 92 00); JTT Computer S.A. (tel.: +48 347 68 00).

©Copyright 2000 Creative Technology Ltd. Creative jest zastrzeżonym znakiem towarowym firmy Creative Technology Ltd. Dolby jest zastrzeżonym znakiem towarowym firmy Dolby Laboratories. PlayStation 2 jest znakiem towarowym firmy Sony Computer Entertainment Inc. Wszystkie pozostałe marki i nazwy produktów są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi odpowiednich firm.

# CD-PROM

Możesz zapomnieć o sali koncertowej i patrzeć w złotą przyszłość płyt kompaktowych. No, chyba że akurat masz hak zamiast ręki i drewnianą nogę...

Opracował Łukasz Nowak

**T**echnologia. Jasne, że jest w porządku, ale czasami rozwija się zbyt szybko, żeby dotrzymać jej kroku. Zaledwie kilka lat temu bawiliśmy się odgrywając taśmy magnetofonowe na pocztowym Spectrum. Dzisiaj są już zupełnie inne czasy, a już niedługo będziemy świadkami zmierzchu płyt CD-ROM i ich nagrywalnych braci. A to za sprawą rewolucyjnego systemu o nazwie CD-PROM.

## Odczyt i zapis

Akronim CD-PROM powstał ze słów Compact Disc-Programmable ROM, co oznacza, że w praktyce składa się on z dwóch płyt. Pierwsza część nośnika CD-PROM



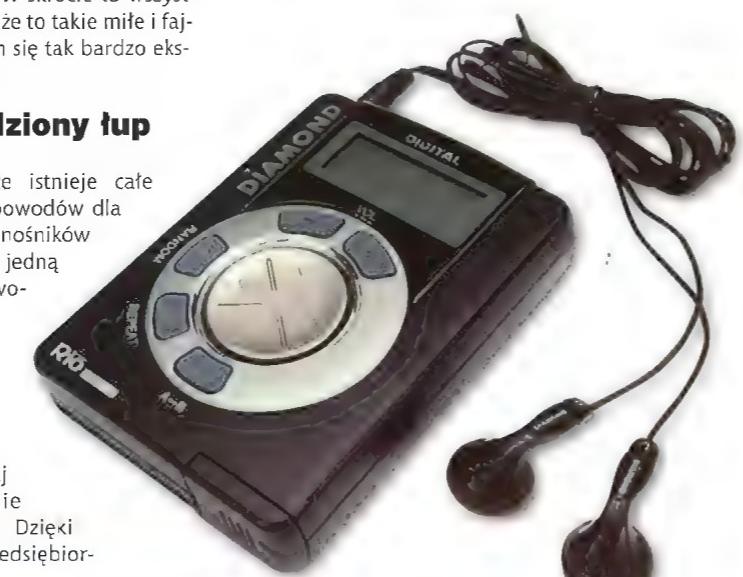
Płytki ze zdjęciami są całkiem przyjemne - szczególnie do wycinania pryczki i nie lubianych członków rodziny!

ści dostępnego miejsca niż programy do nauki języków obcych. Wygląda mądrze. Płyta CD-PROM składa się z warstwy nagrywalnej i złotej warstwy refleksywnej, która ma być bardziej odporna na światło zarysowania niż dotychczas stosowana srebro. W skrócie to wszystko, i mimo że to takie miłe i fajne, to czym się tak bardzo eksytować?

## Skradziony łup

Pomimo że istnieje całe mnóstwo powodów dla powstania nośników CD-PROM, jedną z podstawowych ich zalet ma być walka z piractwem. Komputery są dzisiaj praktycznie wszędzie. Dzięki temu przedsiębior-

stwa programistyczne mają duży wkład w ekonomię wielu krajów, a piractwo zagraża stafemu rozwojowi. W roku 1999 straty spowodowane przez nielegalne kopowanie programów ocenia się na ponad 12 miliardów dolarów - i to tylko oprogramowa-



Bezpieczne ścieganie muzyki w formacie MP3 może być osiągalne dzięki CD-PROM.

## Žargon

**Piractwo komputerowe**  
Kradzież oprogramowania poprzez tworzenie nielegalnych kopii lub przez pobieranie i dystrybucję aplikacji

**Warstwa nagrywalna**  
Część każdej płyty CD-R, która za pewną zgodność z czytnikami i gługą okres życia danych

**Czarny rynek**  
Nielegalna sprzedaż nowych lub używanych produktów przez nieautoryzowanych dystrybutorów

## Internet

### Podłącz się i ściegaj

CD-PROM kontra sklepowy wózek i portfel - jak długo jeszcze będziemy wychodzić z domu, żeby coś kupić? Dzisiaj zawsze zamykają daje widoki na to, że w przyszłości będziemy wyłącznie ściegać rozrywkę. Nie będzie potrzeby produkcji kaset video czy książek - wszystko będzie tylko plikiem. Muzykę można kupić (lub ściegać za darmo) w postaci plików MP3 ([www.myplay.com](http://www.myplay.com)), a gry i oprogramowanie multimedialne można kupić i skopiować przez Internet, o ile pozwala na to przepustowość łączki. Do tego dochodzą sieciowe filmy i książki ([www.barnes-noble.com](http://www.barnes-noble.com), [www.glassbook.com](http://www.glassbook.com)). I mimo że nie wszystko nadaje się już do publikacji w systemie CD-PROM, nie trzeba będzie długo czekać na rewolucyjne zmiany!



nia biurowego! Ma to także swój wpływ na leganych konsumentów. Zgodnie z ostatnimi badaniami blisko 30 milionów nielegalnych płyt CD-ROM można znaleźć w domach użytkowników. Pomyśl o wirusach, brakującej dokumentacji i braku dostępu do pomocy technicznej.

Na szczęście CD-PROM może przynieść koniec czarnemu rynkowi. Mimo że pewne systemy ochrony przed tworzeniem

## Nośnik przyszłości?

kopii istniały już od dawna, można je bardzo łatwo ominąć. CD-PROM posiada wbudowane specjalne warstwy antypirackie. Poza standardowymi zabezpieczeniami nagrywalna część płyty CD-PROM może być w dowolny sposób zmieniona, sprawiając na przykład, że przy starcie pojawi się twoje imię. Oznacza to, że oprogramowanie może zostać zainstalowane tylko wtedy, kiedy sekcja CD-R jest pusta. Mało eleganckie, ale bezpieczne. Z punktu widzenia dystrybucji oprogramowania sprawa jest wręcz rewolucyjna.

Zabezpieczenia to jedna strona, ale co jeszcze potrafią nośniki CD-PROM? Personalizacja. Dzięki połączeniu części -ROM i -R, CD-PROM zapisuje dane osobowe i pliki aplikacji na tym samym krążku co oprogramowanie. Dzięki temu można otrzymać oprogramowanie do obróbki zdjęć razem ze skanami odbitek. W ten sam sposób oczima, aktualnienia i łatwy mogą być dogrywane na CD-PROM i rozesyfrowane za pomocą unikalnego klucza, zakupionego przez Sieć.

Internet wprowadzi całkiem nową jakość w połączeniu z płytami CD-PROM, oferując bezpieczne ścieganie oprogramowania. Będzie możliwe zastosowanie krążka jak karty kredytowej: najpierw nałożenie jej kredytem zabezpieczonym personalnym kluczem, a następnie ścieganie legalnego oprogramowania z Sieci. Aplikacja

## Piractwo

### Ahoj druhowie moi!



Pierwszy przystanek dla MP3, ale czy to jest legalne ([www.napster.com](http://www.napster.com))?

Komputerowe piractwo i szara strefa jest niewątpliwą zmorą całego przemysłu, powodując straty w dochodach, pensjach i podatkach. A z punktu widzenia klienta czarnorynkowe ceny mogą być niskie, ale z drugiej strony nie oferują żadnego bezpieczeństwa w kwestii gwarancji czy pomocy technicznej. Na podobnym gruncie problemy z prawami autorskimi trafiły na pierwsze strony gazet, kiedy zespół Metallica pozwał do sądu firmę Napster ([www.napster.com](http://www.napster.com)) zajmującą się rozprowadaniem plików MP3. Serwis Napster jest ciągle odwiedzany przez blisko 5,8 miliona różnych użytkowników tygodniowo. Cała sprawa legalności jest nadal nierozstrzygnięta, szczególnie jeżeli uwzględnić strony takie jak Scour ([www.scour.com](http://www.scour.com)), które ze względu na rozprowadzanie muzyki i filmu stają przed sądem razem z Napsterem ([www.riaa.com](http://www.riaa.com)).



Strona internetowa agencji RIAA (amerykański ZAIKS) powie ci wszystko o sprawach sądowych z Napsterem.



Scour, prawdopodobnie nawet bardziej wątpliwy niż Napster, pozwala także ściegać filmy ([www.scour.com](http://www.scour.com)).

Ale płyty CD-PROM nie mają służyć tylko do gier. Bardziej bezpieczne ścieganie może wkrótce wejść w świat muzyki, filmu czy elektronicznych książek. Kto wie, może wkrótce będziemy zastanawiać się nad DVD-PROM.

## Domowe studio transmisyjne

# Kamery internetowe

Era Wielkiego Brata nadchodzi. Jeżeli chcesz całemu światu pokazać swoje akwarium albo urządzić małą wideokonferencję, kamera internetowa jest do tego idealna.

Opracował Łukasz Nowak

**W**krajkach, w których pojawił się w telewizji program Big Brother (już niedługo także u nas), ludzie nagle zorientowali się, że mogą oglądać podobne przedstawienia bez przerwy przez Sieć. Nie trzeba być w te ewizji, aby podłączyć sobie internetową kamerę, a oprócz tego można z nią zrobić wiele innych ciekawych rzeczy.

## Jak działa kamera?

Technologia kamery internetowej jest odryskiem w pracach nad cyfrowym przekazem wideo. Kiedy powstawały alternatywne dla kaset VHS nośniki, urządzenia CCD okazały się idealne do przechwyty-

wania obrazu wysokiej rozdzielczości za pomocą niedrogich układów elektronicznych. I tak narodziło się pojęcie WebCam. Niektóre z nich używają czujników CMOS (Complementary Metal Oxide Silicon) jako detektorów obrazu. Pomysł polegał na całkowitym wyeliminowaniu taśmy wideo: za pomocą kamery internetowej obraz może zostać od razu zapisany w postaci cyfrowej i przesypany do komputera w celu dalszej, programowej obróbki. Pomyśl o aparacie, który robi z zdjęcia w ostatnie wakacje, ale zamiast filmu umieści w nim matrycę czujników, przejmującą padające na nie światło i tłumaczącą je na elektryczne impulsy, zrozumiałe dla komputera.



Pomimo swego dzielnego wyglądu, ten model Philips jest jednym z najlepszych na rynku. Dostaniesz z nim także masę do skonfigurowanego oprogramowania.

## Internet

### Znajdź to w Sieci

Internet nie próżnął w wymyślaniu zastosowań dla małych kamer. Od urządzeń śledzących ruch uliczny, pozwalających sprawdzić, gdzie akurat są korki, aż po zdobywanie dziwniejsze i straszniejsze pomysły. Kamery na pewno się przyjęły.



#### Webcam World

([www.webcamworld.com](http://www.webcamworld.com)) Webcam World jest najlepszym miejscem do rozpoczęcia poszukiwań wszystkich wad i zalet, które oferują kamery. Możesz przejrzeć zdjęcia z każdej możliwej kategorii, od akwariów po ptaki. Spróbuj także [www.webcam2000.com](http://www.webcam2000.com). Jest w swym pomysłie podobny do Webcam World, ale nie tak dobrze dopracowany.

#### The Beeb

([www.bbc.co.uk/nature/animals/webcams/](http://www.bbc.co.uk/nature/animals/webcams/)) Aby sprawdzić, co akurat dzieje się w żywej naturze, musisz odwiedzić serwis BBC. Wykorzystując całą swoją wiedzę o produkcji filmów dokumentalnych, stworzyła ona jedną z najlepszych serii zdjęć dostępnych w Sieci. Jeżeli lubisz zwierzątka, odwiedź także: [www.howlets.net/webcams/fake.html](http://www.howlets.net/webcams/fake.html).

#### Globe trotters

(<http://dove.net.au/~punkys/world.html>) Kamery internetowe są spełnieniem marzeń podróżników. Teraz możesz zobaczyć, jak naprawdę wygląda życie w dowolnej części świata, zanim tam pojediesz. Albo i nie pojediesz, a staniesz się kanapowym wędrowcem XXI wieku.

#### Viva Las Vegas

([www.lasvegas.com/webcam/camera3](http://www.lasvegas.com/webcam/camera3)) Jeżeli masz ochotę na ubrudzenie rąk i samodzielne zbudowanie kamery, na tej stronie znajdziesz więcej informacji, niż kiedykolwiek cię przyda.

#### Build your own

([www.teleport.com/samc/bike](http://www.teleport.com/samc/bike)) Jeżeli lubisz hazard, czemu nie przystać się najpiękniej szulerem świata? Na tej stronie możesz przejąć kontrolę nad wieloma kamerami i skierować je w dowolną stronę. Prawie się słyszysz jednoręcznych bandytów!

### Żargon

#### CCD

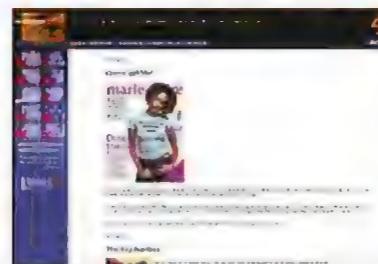
Charged Coupled Device. Matryca światłoczułych elementów noprzewodnikowych, które połączają zamienić światło na impulsy elektryczne, które są następnie tłumione przez oprogramowanie na pościsk plików ze zdjeciami.

#### USB

Universal Serial Bus. Jest to najnowsze i najlepsze osiągnięcie w technologii podłączania periferyjów do pęceta. Koniec z długą instalacją. Po prostu podłącz kamerę do portu, a komputer automatycznie ją rozpozna.

#### Klatki na sekundę

Parametry decydujące o tym, jak często kamera będzie robić zdjęcie. W konferencji zazwyczaj są prawa dzone przez 15fps (klatki na sekundę) i niskiej rozdzielcości - na poziomie 180x120. Nie umya się to do multipleksu, ale da się przeżyć.



Program Big Brother obudził wszedzie zainteresowanie kamerami i samym Internetem.



Jeżeli szukasz kompletnego zestawu, którego można używać zaraz po wyjęciu z pudełka, kamera 3Com jest w sam raz. No i ma mikrofon!

nie może przesyłać dane z szybkością 12 Mb/s, co daje obraz o rozdzielcości 160 x 120 punktów. Co więcej, dzięki kompresji danych można później przesyłać takie przekazy zwykłym łączem internetowym.

punktów. Jest to dzisiaj absolutne minimum. Powinno się także wybrać kamerę z wbudowanym mikrofonem. Jeden z takich samych jak w kompaktowych aparatach fotograficznych. Parametrem rozróżniającym poszczególne modele jest rozdzielcość czujnika CCD. Większość kamer posiada obiektyw o ogniskowej 38 mm, czyli mniej więcej takiej samej jak w kompaktowych aparatach fotograficznych. Parametrem rozróżniającym poszczególne modele jest rozdzielcość czujnika CCD. Większość urządzeń posiada matrycę CCD wielkości 640 x 480

jeżeli chcesz pobawić się trochę w wideokonferencji, musisz zdawać sobie sprawę, że osoba po drugiej stronie także potrzebuje kamery. Nie musi mieć jednak identycznego sprzętu, i oprogramowania jak twoje. Prawie wszystkie kamery są ze sobą nawzajem zgodne.

A skoro mowa już o oprogramowaniu, to będziesz jakiegoś potrzebował, żeby podpiąć się do Sieci i porozmawiać z rodziną za oceanem. Microsoft wyposażył nowe wersje Windows w dosyć dobry pakiet o nazwie NetMeeting. Obecnie w wersji 3.0.1 oferuje się wszystkie funkcje, jakie są potrzebne do sieciowania. Jeżeli posiadasz starszą wersję programu NetMeeting, możesz ściągnąć najnowszą bezpośrednio ze stron firmy Microsoft pod adresem [www.microsoft.com/netmeeting](http://www.microsoft.com/netmeeting). Jeżeli chcesz tylko pokazać światu swoje świeżo pomalowane ściany w trakcie schnięcia, oprogramowanie takie jak SpyCam jest niezastąpione. Ta prosta aplikacja wykonuje zdjęcia kamery w określonych odstępach czas-



SpyCam jest świetnym programem, umożliwiającym zapisywanie obrazów z kamery na stronach internetowych.

## Sprzęt

### Wybieraj...

Na rynku jest obecnie kilkanaście modeli kamer internetowych. Od najdroższych, jak HomeConnect WebCam firmy 3Com ([www.3com.com](http://www.3com.com)) za blisko 1000 zł, aż do średnio cenionego Vesta Pro ([www.philips.com](http://www.philips.com)) za 400 zł. Warto kupić tylko urządzenie wyposażone w interfejs USB z dostateczną długą przewodem, zbyt mały umożliwi kamerę daleko od komputera. Jeżeli poszukujesz kompletnego zestawu, będziesz potrzebował kamery z wbudowanym mikrofonem oraz odpowiednią doskę oprogramowania potrzebnego do pracy. Za pomocą poniszej listy możesz określić, jaką kamerę, którą chcesz kupić:

- Rozdzielcość kamery musi oferować matrycę nie mniejszą niż 640 x 480 punktów
- Mikrofon: jeżeli jest wbudowany, nie musisz martwić się o dodatkowy sprzęt i nadmiar kabli
- Oprogramowanie: jeżeli producent nie dostarcza własnego, możesz ściągnąć aplikację SpyCam
- Wideokonferencje: ściągnij najnowszą wersję programu NetMeeting ze strony internetowej Microsoftu.
- Podłączenie: USB.
- Kabel: aby byłszy potrzebował długiego przewodu, aby skierować obiektyw gdziekolwiek indziej niż na osobę przed komputerem?

## Karty muzyczne Creative

W dziedzinie kart muzycznych nie dzieje się ostatnio zbyt wiele, nie pojawiają się nowe modele - a to pewnie dlatego, że nikt nie prezentuje rewolucyjnych rozwiązań, które mogłyby zostać zaimplementowane w tych urządzeniach.

Maciej Lewczuk

Najprawdopodobniej aby zaprzeczyć takim stwierdzeniom szerzonym przez malkontentów, firma Creative postanowiła odświeżyć całą linię proponowanych przez siebie produktów. Oprócz nowych głośników, kart graficznych i innych akcesoriów przedstawiona karty muzyczne w całkiem nowej oprawie.



Pierwszą, którą zaprezentuję, jest SoundBlaster Live! Player 5.1, korzystający z mocy tkwiącej w układzie EMU10K1-SEF. Karta na pierwszy rzut oka nie różni się w znaczący sposób od poprzednich modeli. Sprawdzoną konstrukcję się przecież nie zmienia, no, może ociupinkę modyfikuje. Oprócz karty znajdziemy w pudełku instrukcję w kilku językach, w tym po polsku, opisującą proces montażu i instalacji oprogramowania. Przewód łączący napęd DVD lub CD z kartą muzyczną i to na cwa sposoby, standardowym złączem Audio-Out lub S/P DIF. Do datkowo dołączono dwie płytki CD zawierające gry Rage Rally oraz program Future Beat 3D firmy Techland. Najważniejszą nowością oferowaną przez omawiany model jest możliwość dekodowania sygnału Dolby Digital 5.1 (AC-3). Dzięki temu oglądanie filmów z płyt DVD dekodowanych programowo może być uzupełnione przez rewelacyjnej jakości dźwięk bez potrzeby kupowania zewnętrznego dekoderów i wzmacniaczy ani dedykowanych kart spełniających to kryterium.

Creative SoundBlaster Live! Platinum 5.1 jest drugą z propozycji koncernu, która także została odpowiednio "podrasowana". Sama karta jest identyczna jak w opisywanym wyżej zestawie, dlatego skupię się na innych elementach. Poprzednia wersja zawierała moduł Live! Drive, który został rozbudowany w taki sposób, że nie wyobrażam sobie, co można by było jeszcze do niego wcisnąć. Umieszczone w nim dwa elektryczne gniazda S/P DIF, do których za pomocą przewodu zakończonego wtyczkami Chinch można doprowadzić sygnał ze źródła zewnętrznego; sygnał ten można też w taki sam sposób wyrowadzić zewnętrzny. Podobnie rzecz się ma z podwójnymi gniazdami optycznymi, dzięki którym można przesyłać całkowicie niezakłócony sygnał poprzez dołączony przewód światłowodowy. Oczywiście nie zabrakło dwóch gniazd Chinch służących do pobierania dźwięku stereofonicznego. Jedno złącze jack pozwala podłączyć stereofoniczne słuchawki, a potencjometr umieszczony obok umożliwia regulację poziomu wzmacniania. Drugie gniazdo jack służy do wprowadzania dźwięku ze źródła zewnętrznego, takich jak na przykład stereofoniczny mikrofon; poziom głośności także sterowany jest potencjometrem. Kolejne dwa bliźniacze złącza to porty MIDI, do których bez kłopotów można podłączyć takie urządzenia, jak syntezatory czy inne tego typu konstrukcje. I byłoby



Creative SoundBlaster Live! Player 5.1

**Dane techniczne:**

Procesor: Emu 10K1-SEF  
Magistrala: PCI 2.1

- doskonałe parametry
- dekodowanie dźwięku AC-3
- nie znalazłem

[www.creative.com](http://www.creative.com)  
[www.soundblaster.com](http://www.soundblaster.com)

Creative SoundBlaster Live! Platinum 5.1

**Dane techniczne:**

Procesor: Emu 10K1-SEF  
Magistrala: PCI 2.1

- dekodowanie sygnału AC-3
- sterowanie za pomocą pilota
- moduł Live!Drive
- cena

[www.creative.com](http://www.creative.com)  
[www.soundblaster.com](http://www.soundblaster.com)

## Nowości Sprzętowe

Do czterech razy sztuka



W ofercie TCH COMPONENTS znalazły się najnowsze procesory Intel Pentium 4 1,4 GHz i 1,5 GHz, których światowa premiera odbyła się 20 listopada br. Procesory Intel Pentium 4 produkowane są w obudowie PGA, posiadają 256 KB cache L2 oraz magistralę FSB 400 MHz. W początkowym okresie sprzedaży procesory będą oferowane w zestawach z wentylatorem i dwoma modułami pamięci RDRAM 64 MB 800 MHz. Cena podstawowa netto dla firm komputerowych wyniesie równowartość 889 USD dla zestawu z Pentium 4 1,4 GHz i 1069 USD dla zestawu z Pentium 4 1,5 GHz. [www.e-comp.pl](http://www.e-comp.pl)

Kolorowe marzenia



Cadena Systems poszerzyła swoją ofertę o kolejny produkt Kodaka - aparat cyfrowy DC 3400 E/NL. Najnowsze urządzenie tej firmy to następca bardzo dobrego aparatu DC 280. Model DC 3400 wykonał zdjęcia w takiej samej rozdzielcości jak jego poprzednik - 1760 x 1168 pikseli (high), 896 x 592 pikseli (standard), co pozwala na uzyskanie doskonałych zdjęć i ich fotorealistycznych wydruków o wymiarach 18 x 12 cm. Obiektyw aparatu DC 3400 w porównaniu do DC 280 (30-60 mm) ma nieco innego zakresu ogniskowej (38-76 mm) i wyposażony jest w autofocus. Zakres ogniskowych może być rozszerzony przez założenie wymiarowych konwerterów. Za pomocą specjalnego adaptera do aparatu można dołączyć konwertery optyczne zwierzące dwukrotnie ogniskową lub poszerzające kąt widzenia aparatu. Ten sam adapter pozwala na mocowanie filtrów o gwintach 37 mm. Aparat może wykonywać także zdjęcia czarno-białe, w sepii lub z dodanymi ramkami. DC 3400 wyposażony jest już standardowo w złączu USB, który 10x zwiększa szybkość przesyłu danych w porównaniu do interfejsu RS232. Producent wyposażył swój produkt w sterowniki TWAIN i Mounter w tym w Win NT4.0/2000, program do obróbki fotografii oraz program Arcsoft Photo Printer ułatwiający druk fotografii. Cena dla końcowego użytkownika - 3706 zł (brutto). [www.cadena.com.pl](http://www.cadena.com.pl)

## **Nowości Sprzętowe**



# **Logitech SoundMan**

## **S-20 i SR-30**

Jakoś tak się złożyło, że już dość dawno nie opisywaliśmy żadnego zestawu głośnikowego, zatem spieszmy, by to naprawić. Kilka firm odświeżyło oferowane przez siebie zestawy, co pozwoliło na zaprezentowanie czytelnikom kilku z nich.

Telewizja z PC

TORNADO 2000 S.A. oficjalnie wprowadza do oferty handlowej najnowszy tuner telewizyjny firmy Leadtek. Urządzenie uzupełnia ofertę produktów Leadteka w TORNADO. Obecnie w Polsce oferowane są już znane karty graficzne oraz płyty główne.

WinFast TV2000 - bo tak właśnie nazywa się najnowszy tuner Leadteka - jest niewielką kartą do komputerów klasy PC. Karta jest tunerem telewizyjnym i jednocześnie komputerowym odbiornikiem radiowym. Całość opiera się na układzie BrookTree 878KHF i zapewnia pełną komunikację w zakresie wizualizacji obrazu z każdym komputerem PC. TV2000, podobnie jak karty graficzne Leadteka, zapewnia doskonali obraz przechwytywanego obrazu. Najnowszy tuner jest również w stanie przechwycić obraz wideo oraz aktualnie odświerzać dźwięk. Dodały pilot znacznie poprawia jakość obsługi urządzenia - zasadnie staje się przeglądanie kanałów TV na komputerze przy użyciu klawiatury lub myszki.

Zastosowanie funkcji teletekstu pozwala na szybki dostęp do informacji zawartych w telewizji, i to bez potrzeby użycia Internetu.

Karta jest w stanie przechwycić obraz ruchomy, jak i pojedyncze klatki - obrazy nieruchome. Zapis takich danych może odbywać się manualnie - użytkownik decyduje bezpośrednio, co i w którym momencie nagrać. Możliwość jest jednak zaprogramowanie tunera tak,

[www.tornado.com.pl](http://www.tornado.com.pl)

## Czy mnie jeszcze pamiętasz?

Już wkrótce w ofercie AB SA dostępna będzie najnowsza seria drukarek Lexmark Forms Prin-

nowej serii drukarek ECOPIA i ECOPIA PLUS o numerze modelu 2400. W skład tej serii wchodzą cztery nowe 9- i 24-igłowe drukarki mozaikowe, umożliwiające wydajne i niezawodne drukowanie formularzy oraz innych dokumentów biznesowych, dzięki czemu znakomicie sprawdzą się w sektorze transportu, handlu, administracji publicznej, edukacji, w ubezpieczeniach i bankowości.

Nowe modele: 9-igłowe 2480 oraz 2481 (rozdzierlcość 240 x 144 dpi), a także 24-igłowe 2490 i 2491 (rozdzierlcość 360 x 360 dpi) są niezwykle ciche - ich poziom hałasu jest porównywalny z niektórymi drukarkami laserowymi.

— 1 —

**Saitek** Perfekcja Kontroli

<http://www.gutenberg.org>

A black leather belt with a silver-toned skull buckle. The belt is coiled and arranged in a circular pattern against a white background.

Maciej Lewczuk

W niniejszym artykule postaram się przybliżyć dwa kompletty głośników produkowanych przez firmę Logitech. a są to SoundMan S-20 i SoundMan SR-30. Obydwie konstrukcje zostały zaprojektowane z myślą o jak największej wygodzie użytkowania oraz uzyskiwanu świetnej jakości.

nia pełną komunikację w zakresie wizualizacji obrazu z każdym komputerem PC. TV2000, podobnie jak karty graficzne Leadtek, zapewnia doskonali obraz przechwytywanego obrazu. Najnowszy tuner jest również w stanie przechwycić obraz wideo oraz aktualnie od- twarzany dźwięk. Dołączony pilot znacznie poprawia jakość obsługi urządzenia - zasadnie staje się przeglądanie kanałów TV na komputerze przy użyciu klawiatury lub myszki.

Logitech SoundMan S-20 jest zestawem przeznaczonym dla prze- ciepnego użytkownika komputera, gdyż składa się z trzech ele- mentów. Jego pocztą jest subwoofer, czyli głośnik niskotonowy, w którego obudowie umieszczono wzmacniacz. Do nie- go podłącza się zasilacz oraz kolumniki, zwane potocznie sate- litami. W specjalnym gnieździe umieszcza się wtyczkę... prze- wodowego pilota, pozwalającego na bezproblemową regulację głośności oraz podłączenie słuchawek. Znajduje się na nim tak-

Zastosowanie funkcji teletekstu pozwala na szybki dostęp do informacji zawartych w telewizji, i to bez potrzeby użycia Internetu.

nić wartości podciścia niskich tonów, zmuszony jest do siegnienia do tylnej ścianki subwoofera, aby można było dodać drugi potencjometr w pilocie. Testy wykazały, że już przy 30 Hz daje

Karta jest w stanie przechwycić obraz ruchomy, jak i pojedyncze klatki - obrazy nieruchome. Zapis takich danych może odbywać się manualnie - użytkownik decyduje bezpośrednio, co i w którym momencie nagrać. Możliwe jest jednak zaprogramowanie tunera tak, aby go było można skonfigurować, aby zapisywały się co dwa sekundy, w pasku od 40 do 180 Hz. Budowa subwoofera ma tendencję do rezonowania, lecz nie słychać tego wyraźnie przy odtwarzaniu muzyki. Satelity dobrze przenoszą wysokie tony do 17 000 Hz i nie powodują nieprzyjemnego przydźwięku spotykaneego w niektórych zestawach.

Eugieci! Słuchawka BR-30 jest konstrukcją bardzo podobną do S-20, lecz posiadająca cztery głośniki satelitarne. Subwoofer jest

Obydwia zestawy proponowane przez firmę Logitech charakteryzują się wysoką jakością o „akość wykonania i dobrze spełniają swoja role w nagłaśnianiu stanowiska pracy lub zabawy.

Logitech SoundMan S 20	
<b>Dane techniczne:</b>	
Moc subwoofera: 12 W	Tornado 2000 S A
Moc satelitów: 4 W	ul. Emailewska 28
Liczba satelitów: 2	02-295 Warszawa tel. faks. (0 22) 968-80-01
<ul style="list-style-type: none"><li>• ałkacyjny wygląd</li><li>• dołączone oprogramowanie</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• regulacja basów na subwooferze</li></ul>
<a href="http://www.tornado.com.pl">http://www.tornado.com.pl</a>	
<a href="http://www.logitech.com">http://www.logitech.com</a>	

Logitech SounMan SR-30	
<b>Dane techniczne:</b>	
Moc subplotofera, 12 W	Tornado 2000 S.A.
Moc satelitów, 3,5 W	ul. Empiowa 28
Liczba satelitów 4	02-295 Warszawa
	tel /faks (0 22) 868-80-01
<ul style="list-style-type: none"><li>• elektrynowy wygląd</li><li>• dołączone oprogramowanie</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• regulacja basów na subplotoferze</li></ul>
<a href="http://www.tornado.com.pl">http://www.tornado.com.pl</a>	
<a href="http://www.logitech.com">http://www.logitech.com</a>	420 zł

The image is a dark, atmospheric advertisement. On the left, white, jagged text reads "TO TY WYZWACZASZ REGULE GRY". Below this, on a dark background, is the text "LIFE IS MORE! TRUST US". A white game controller is positioned in the lower right corner, with a black joystick placed on top of it. In the bottom right corner, there is a red graphic element resembling a stylized letter 'E'. The background features a woman's face with her mouth wide open, showing many sharp, white, fang-like teeth. Several other game controllers are visible at the bottom of the frame.



## Nowości Sprzętowe

### Mate, a pojemne

Fujitsu Computer jest jednym z największych producentów akcesoriów komputerowych, a głównie dysków twardych. Firma przedstawiła niedawno serię napędów przeznaczonych do montażu w komputerach przenośnych. Te dwupłytowe napędy charakteryzują się pojemością rzędu dziesięciu, piętnastu i dwudziestu gigabajtów. Każdy z krążków wieje z prędkością 4200 obrótów w ciągu minut. Dyski produkowane są w dwóch "rozmiarach", co spowodowane jest zastosowaniem różnej liczby talarzy, przy czym napęd korzystający z największej ich liczby ma największą grubość, czyli 12,5 milimetra przy 9,5 milimetrach mniejszej pojemności urządzeń. Dwa megabajty pamięci bufora pozwala na efektywniejszą pracę napędziów, co zaowocuje szybszym uruchamianiem się aplikacji, a przede wszystkim zmniejszym zużyciem energii.

[www.fujitsu.com](http://www.fujitsu.com)

### Pojemna PCMCIA

Japończyzna znów pokazały, na co ich stać, gdy zaproponowali karty dysk PCMCIA, której pojemność wynosi... dwa gigabajty! Oto garść innych danych:

- Interfejs: PC Card ATA
- Pojemność: 2 GB
- Bufor: 256 KB
- Prędkość obrotowa: 4200 rpm
- Czas dostępu: 15 ms
- Napięcie: 5 V/3,3 V
- Pobór mocy: 400 mA/75 mA (spoczynek)
- Przejęcie w spoczynku: 1000 G
- Przejęcie podczas pracy: 150 G
- Waga: 55 g
- Cena: 59 800 jenów

Napęd ma być dostępny od grudnia w sklepach w Japonii. Kiedy dotrze do Europy, nie wiadomo.

[www.iodata.co.jp](http://www.iodata.co.jp)

### Kart 3dfx nie będzie?

Kilka tygodni temu firma 3dfx przekazała do wiadomości publicznej, że podjęto decyzję o sprzedaży fabryk produkujących karty graficzne. Jest to spowodowane dość znacznym spadkiem sprzedaży ich produktów na rynku takich koncernów jak Nvidia, ATI czy Matrox. Firma ma zamiar zająć się opracowywaniem nowych technologii, mających na celu tworzenie lepszego i bardziej realistycznego trójwymiarowego obrazu. Poza tym, nowym pomysłem 3dfx jest opracowanie układów, które mogą znaleźć zastosowanie w przenośnych komputerach typu notebook, a nawet w palmtopach. Produkcja kart graficznych zawierających układy 3dfx mają zająć się inną firmą, między innymi Quantum3D.

[www.3dfx.com](http://www.3dfx.com)

### Sieć przez USB

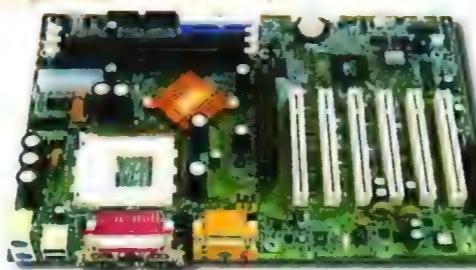
Dzięki firmie Allied Telesyn mamy już możliwość przyłączenia się do sieci Ethernet poprzez port USB. Urządzenie AT-USB 100 pozwala na dokonywanie takich

# Doskonalszy świat

Każdy producent stara się dopracować swoje konstrukcje, i to nie tylko z czystej chęci dążenia do doskonalenia, lecz także z powodu zaspółczewania na rynku. Obecnie kupowane są przede wszystkim płyty główne, które oferują dużą elastyczność konfiguracji i rozbudowy.

### techNICK

Si także stara się odpowiadać na potrzeby i sugestie użytkowników, dlatego też rozwinięta została konstrukcja KT7 Pro. Oprócz docanania dwójeczków do nazwy pojawiło się w konstrukcji kilka istotnych zmian znacznie poprawiających jej atrakcyjność. Wśród dodatków znalazły się takie rozwiązania jak sześć złączy PCI, jedno AGP obsługujące standard AGP 4x, a także jedno CNR, pozwalające na stworzenie systemu zawierającego sporo urządzeń dodatkowych. Brak złącza ISA może nie powinien być zbyt odczuwalny, lecz jeszcze w naszym kraju wiele osób posiada modemy, karty muzyczne czy inne akcesoria wykorzystujące to gniazdo. BIOS płyty zapewnia możliwość automatycznego rozpoznawania parametrów procesorów AMD obsadzanych w złączu Socket 462, co nie znaczy, że to już koniec. Jak na konstrukcję wysokiej kasy przystało, można samemu dobrać parametry pracy układów, co na pewno zainteresuje overclockerów. Nam udało się wycisnąć z niej praktycznie tyle samo, co z rekommendowanych do tego celu płyt innych producentów. Bez problemów przekroczeniu została bariera 1000 MHz, choć do chłodzenia przydały się już Peltier. Wbudowane układy i złącza zapewniają także pełną obsługę multimedialną, czyli wejść i wyjść audio oraz współpracę z portem gier. Bogaty pakiet oprogramowania dopełnia całość.



Płyta MSI jest solidną konstrukcją, która powinna zadowolić każdego, a szczególnie overclockerów.

Jeśli szukacie dobrego podstawy własnego systemu komputerowego korzystającego z procesorów AMD, to polecam tę konstrukcję, gdyż solidne wykonanie i naprawdę nieźle parametry nie pozwolą na niepochlebne opinie pod jej kątem. □

MSI KT7 Pro2	
Dane techniczne:	
Chipset VIA Apollo KT133	Tornado 2000 SA ul. Emały 28, 02-295 Warszawa tel./faks: (0 22) 868-80-01
Złącza AGP/PCIISA 1/6/8	
Inne złącza CNR, system Audio	
powiadomianie głosem	brak złącza ISA
duze możliwości	
<a href="http://www.tornado.com.pl">www.tornado.com.pl</a>	<a href="http://www.msi.com.tw">www.msi.com.tw</a>
660 zł	



Mysz przesyła do komputera dane wykorzystując nadajnik radiowy.

# Mysz bez ogona



Myszy bezprzewodowe są coraz popularniejsze, i to nie tylko ze względu na wygodę, ale także na możliwość pracy nawet w sporej odległości od komputera, a ponadto coraz niższe ceny tego typu urządzeń.

Mike-L

rust AMI Mouse Wireless Scroll jest myszą zaproponowaną potencjalnym nabywców przez firmę Trust. Jest to firma, która ostatnimi czasy wprowadza dość dużo konstrukcji wykorzystujących do przesyłu danych do komputera fale radiowe. Mysz nie charakteryzuje się tak ekstrawaganckim wyglądem jak niektóre konstrukcje konkurencji, lecz jej kształt pozwala na bardzo wygodne ułożenie dloni. Dwa duże przyciski są lekko profilowane, tak by nie było wątpliwości, który jest uruchamiany. Pomiędzy nimi znalazło się miejsce na praktycznie niezbędna w obecnych czasach rolkę pokrytą gumą z wypustkami, pozwalającą na przykład na przewijanie stron internetowych oraz dokumentów tekstowych. Pokrętło to umieszczone na specjalnym wyświetlaniu, który jest jednocześnie trzecim, środkowym przyciskiem. Po lewej stronie, tuż pod kciukiem, znajduje się niepozorny, cienki, długi, szary klawisz rozszerzający możliwości myszy. Twardość dwóch największych przycisków dobrano wręcz idealnie.

[www.3dfx.com](http://www.3dfx.com)

Dzięki firmie Allied Telesyn mamy już możliwość przyłączenia się do sieci Ethernet poprzez port USB. Urządzenie AT-USB 100 pozwala na dokonywanie takich

Trust AMI Mouse Wireless Scroll	
Dane techniczne:	
Technologia: optomechaniczna	
Połączenie: port PS/2	
Zasięg nadajnika: do 6 metrów	
Liczba przycisków: 3 + kółka	
Dodatkowe: żelazko	
Zasilanie: 2 baterie AAA	
spory zasięg	problem z poruszaniem kursova
wielofunkcyjne przyciski	
<a href="http://www.tornado.com.pl">www.tornado.com.pl</a>	<a href="http://www.trust.com">www.trust.com</a>
130 zł	

czego nie można powiedzieć o tym znajdująącym się w role i bocznym, gdyż ten pierwszy jest zdecydowanie zbyt oporny, a drugi zbyt delikatny, co powoduje często jego przypadkowym uruchamianiem. Dzięki sterownikowi i oprogramowaniu można przyporządkować każdemu przyciskowi funkcje z dość rozbudowanej listy. Najważniejszym problemem, który ujawnił się podczas testów, jest niezbyt precyzyjne poruszanie kursorem po ekranie, po prostu ruch nie jest płynny. Gdyby nie zaobserwowane markantny, można by bez zastanowienia zarekomendować mysz Trust AMI Mouse czytelnikom. Błędy nie można wyjaśnić w żaden racjonalny sposób, dlatego... domyśle się sami. □

Creative PC-DVD Encore 12x iNFRA	
Dane techniczne:	
Karta: Dxr3 (PCI 2.1)	Creative Labs (Irl) Ltd
Bufer kart: 2 MB EDO DRAM	Przedstawicielstwo w Polsce ul. Izabelli 21, 02-108 Warszawa tel.: (0 22) 853-02-66
Bufer napędu: 512 KB	
Dźwięk: Dolby Digital (AC-3) stereo	
Predkosc DVD: max 12x	
Predkosc CD: max 40x	
• doskonały obraz na monitorze i TV	• możliwość zmiany regionu tylko 5 razy
• sterowanie pilotem	• pilot zajmuje jeden z portów COM
• świetna dokumentacja	
<a href="http://www.creative.pl">www.creative.pl</a>	<a href="http://www.soundblaster.com">www.soundblaster.com</a>
1000 zł	

Wraz ze sprzętem dostajemy także trzy płytki kompaktowe wypełnione oprogramowaniem. Na pierwszej znajdują się niezbędne sterowniki oraz aplikacja służąca do

PCCreative PC-DVD Encore 12x iNFRA

# Szaleństwo DVD



Taniejsze stacjonarne odtwarzacze płyt DVD, a ich cena oscyluje już w granicach, które do niedawna zarezerwowane były dla średniej klasy magnetowidów. Takie ceny muszą spowodować także pewną rewolucję na rynku akcesoriów komputerowych pozwalających na odtwarzanie filmów na komputerach klasy PC.

Maciej Lewczuk

Creative PC-DVD Encore 12x iNFRA jest prawie pełnym centrum wystarczającym do stworzenia w domowym zaciszu kina domowego. Prawie, ponieważ do pełni szczęścia brakuje jedynie sześciu kolumn głośnikowych wraz ze wzmacniaczem. Zestaw Creative'a tworzą takie elementy, jak napęd DVD, karta Dxr3, pilot na podczerwień, zestaw przewodów oraz pakiet oprogramowania.

Napęd jest głównym elementem systemu, gdyż to on ma za zadanie odczytać dane zapisane na płytach DVD lub CD. Nowoczesna konstrukcja pozwala na pobieranie informacji z krążków DVD maksymalnie z dwunastokrotną prędkością, czyli 16 200 KB/s, a z CD - czterdziestokrotną (6000 KB/s). Jeśli chodzi o te ostatnie nośniki, to korekcja błędów została poprawiona w stosunku do poprzednich modeli, lecz mimo to nie stoi na zbyt wysokim poziomie. Dodatkowym mankamentem jest dość głośna praca napędu, która może powodować uczucie dyskomfortu podczas oglądania filmów.

Kolejna, niezbędną część to karta Dxr3, której zadaniem jest sprzętowa dekompresja strumienia wideo oraz dźwięku w formacie Dolby Digital, zwanego popularnie AC-3. Urządzenie jest w stanie wyświetlać obraz na ekranie monitora, jak również wysyłać sygnał do telewizora, a obsługiwane systemy to NTSC oraz PAL. Dźwięk wyprowadzany jest poprzez stereofoniczne gniazda Mini-Jack oraz cyfrowe, elektryczne złącze S/P DIF. Kartę montuje się w wolnym złączu PCI.

Firma Creative na usilne prośby użytkowników dodała do zestawu niewielkie urządzenie, dzięki któremu obsługa aplikacji stała się prostsza, a komfort oglądania filmów znacznie wzrósł. Elementem tym jest pilot na podczerwień dostarczony wraz z odbiornikiem podłączanym do wolnego złącza szeregowego, znanego szerzej jako gniazdo COM. Jego zasięg to kilka metrów, co w zupełności wystarczy do prawnej pracy w prawie każdym pomieszczeniu. Jednak z dodatkowych funkcji pilota jest emulacja myszy, co pozwala na poruszanie kursem myszy przy użyciu tego zasilanego pastylką baterią kontrolera.

Dodatkowe przewody pozwalają na przekonwycenie sygnału z karty graficznej i ewentualne zastąpienie go włącznym, pochodzący z dekodera. Taśma IDE umożliwia bezproblemowe podłączenie napędu do kontrolera na prycie głównej.

Wraz ze sprzętem dostajemy także trzy płytki kompaktowe wypełnione oprogramowaniem. Na pierwszej znajdują się niezbędne sterowniki oraz aplikacja służąca do

operacji, gdyż oprócz wtyczki USB posiada gniazdo RJ45, do którego podłączamy tzw. skrzynkę. Co ciekawe, dzięki technologii uniwersalnego portu szeregowego można moduł podłączać bez konieczności wyłączania zasilania.

[www.alliedtelesyn.com](http://www.alliedtelesyn.com)

### Astra od Umaxa

AstraCam 1800 jest cyfrowym aparatem fotograficznym zaopatrzonym w użytkownikom przez firmę UMAX. Matryca CCD zawierająca 6,3 miliona pikseli pozwala na wykonywanie zdjęć w rozdzielco

1280 x 960 punktów. Monochromatyczny wyświetlacz oraz możliwość przesyłania danych poprzez port USB sprawiają, że może to być ciekawa propozycja dla fotografów-amatorów posiadających komputery obsługujące ten standard. Dane magazynowane są na nośnikach SmartMedia, a do zestawu dołączona jest jedna taka karta, której pojemność wynosi cztery megabajty.

[www.umax.com](http://www.umax.com)

### Czeskie "Jabłuszka"

W Czechach uruchomiono fabrykę, w której produkowane będą komputery z serii iMac. Dzięki tej inwestycji firma Apple będzie mogła dostarczać więcej komputerów i zmniejszyć koszty transportu do krajów Europy Wschodniej. Zatrudnienie znalazło w niej ponad trzystu pracowników.

[maccentral.com](http://www.maccentral.com)

### Dwojaczki

W połowie listopada br. oferta TCH COMPONENTS wzbogaciła się o najnowszą, dwuprzeszorową płytę główną firmy Soltek.

Model SL-68C+, zbudowany w oparciu o chipset VIA 694X i przeznaczony dla dwóch procesorów Intel Pentium III FCPGA lub Intel Celeron PPGA. FCPGA, posiada pięć slotów PCI, złącze AGP4/AGP PRO oraz trzy banki pamięci obsługujące do 1,5 GB SDRAM PC100/133. Zintegrowany z płytą kontroler DMA33/66/100 IDE (2x VIA 686B, 2x HPT370) obsługuje do osiem urządzeń ATAPI i posiada funkcje IDE RAID (RAID 0, 1, 0+1). Do płyty dołączone jest oprogramowanie: WinFax Basic V.10, Virtual Drive 2000, AntiVirus 2000 i Ghost V6.03. Cena urządzenia dla końcowego klienta wynosi równowartość 170 USD netto.

[www.e-comp.pl](http://www.e-comp.pl)

### Telewizja od ATI

USB TV Wonder to zewnętrzny moduł stud

## Nowości Sprzętowe

we jest na przykład nagranie audycji z wyspecjalizowanego kanału i odtworzenie jej w zadany terminie, co pozwala skupić się na wykonywaniu właśnie pracy i nie stracić jednocześnie ważnego programu, filmu czy wiadomości. Wykorzystanie złącza USB pozwoliło na maksymalne uproszczenie procedury instalacyjnej i konfiguracyjnej, co nie jest bez znaczenia dla niezbyt zaawansowanych użytkowników. Cena tego cudeńka nie ma przekroczy stu dolarów.

[www.ati.com](http://www.ati.com)



Komputer od Billa G.

Bill Gates na targach Comdex Fall 2000 zaprezentował urządzenie w formie tabletu graficznego. Rozmiarami przewyższa ono nieco kartkę A4, a jego waga jest niższa od kilograma. Procesorem, jakiego będzie wykorzystany w nowym produkcie sygnowanym logo Microsoftu, będzie układ produkowany przez firmę Transmeta. Za wcześniej by wyrokuwać, który z modeli zostanie użyty, gdyż urządzenie znajdzie się w sprzedaży najwcześniej w 2003 roku, a to może spowodować użycie innych procesorów, niż wykorzystany w pokazowym egzemplarzu Crusoe. Także zastosowany wyświetlacz ma być produktem najwyższej jakości, ponieważ projektantom zależy na ergonomii i niskim poborze energii. Dotykowy ekran może być wspomagany standardową klawiaturą, a na pewno będzie przystosowany do rozpoznawania mowy.

[www.microsoft.com](http://www.microsoft.com)



**Casablanca, ale nie z Bogartem**

Casablanca Avio jest zewnętrznym modelem pozwalającym na nieliniowy montaż obrazu wideo. Oczywiście wykorzystanie technologię cyfrową, dzięki czemu jakość obrabianego obrazu jest zawsze taka jak na wejściu. Jest to urządzenie na tyle zaawansowane, że aby je obsługiwać, nie potrzeba podłączać Avio do komputera. Możliwości edycji są naprawdę spore, a wbudowany dysk twardy pozwala na bezproblemowe gromadzenie materiału pobieranego poprzez złącza IEEE 1394, co daje w przeliczeniu ponad dziesięć godzin materiału zapisanego w formacie MPEG-2.

[www.macrosystem.de](http://www.macrosystem.de)

Male gabaryty i niebanalny kształt sprawiają, że kamerę można wykorzystać na wiele sposobów.



## Dźwięk kanionu

Canyon 3D-2 to nowa kość będąca sercem systemów audio dla komputerów stacjonar-

**Saitek** Perfekcja Kontroli

**rozpleguj sobie**

# Trust Spy C@m

Cyfrowe aparaty miały najprzeróżniejsze kształty i właściwości. Jakiś czas temu firma Sony zaproponowała urządzenie o bardzo małych gabarytach, lecz cena tej zabawki przyprawiała o zatrzymanie dechu i raczej nie była w pełni rekompensowana przez parametry.

techNICK

**C**zy w takim razie nie ma możliwości kupienia taniego aparatu cyfrowego, umieszczonego w niewielkiej obudowie, bez konieczności sprzedania "kaszlaka" rodziców? Firma Trust zaproponowała rozwiązanie tego problemu, prezentując urządzenie Spy C@m. Jest to aparat fotograficzny prawie w całości wykonany z plastiku, no może oprócz baterii i pewnych elementów elektronicznych. Dzięki temu zabiegowi produkt ten charakteryzuje się wysoką odpornością mechaniczną, a także bardzo niską wagą. Ciekawostką jest także użycie tworzywa sztucznego do wykonania soczewek w układzie optycznym, które zamontowano na stałe. Jak się do myśleć, ostrość ustalona jest na stałe, a brak opcji powiększenia programowego spowodował zmniejszenie za potrzebowania na moc obliczeniową, a co za tym idzie - na drogie układy. Gabarytami Spy C@m przypomina nieco baton czekoladowy, który pomalowano na srebrny kolor i do którego dodano zaczepy umożliwiające bezpieczne przyczepienie do paska lub utrzymanie urządzenia w kieszeni koszuli. Gdyby nie obiektyw, można by go pomylić z grubym, kanciastym flamastrem, w końcu to ma być "szpiegowskie" narzędzie. Dwa megabajty wbudowanej pamięci pozwalają na zmagazynowanie do pięćdziesięciu zdjęć, a ponieważ wszystko zależy od rozdzielczości - w najwyższej możemy zachować jedynie kilka. Poza obiektywem, w tylnej części umieszczono celownik optyczny, pozwalający na dokładniejsze kadrowanie, oraz licznik pokazujący liczbę klatek pozostałych do wykorzystania. Z dwóch przycisków jeden służy do uruchamiania lub uruchamiania urządzenia, a drugi

nym wydatnie zwiększąc swoją użyteczność. Nie jesteśmy zmuszeni nosić go na wierzchu, zatem: wysuwamy, szybkie zdjęcie i na powrót do kieszeni... jak James...

Dane przesyfa się do komputera za pomocą przewodu podłączanego do portu USB w komputerze. Dzięki temu przechwycone obrazy można bez problemu zachować na dysku twardym albo wydrukować. Podłączenie a pomocą przewodu skończyło twórców tego urządzeń a do wykorzystania go także jako kamera internetowej. Producent dostarcza w tym celu specjalny uchwyty wraz ze specjalną, demontażową podstawką, po-

monitowaną podstawką, po zwalniającą na dowolne ustalenie kamery. Może przesądzkiem z tą dowolnością, gdyż jej masa jest dużo niższa od ciężaru aparatu. W dodatku przewód łączeniowy charakteryzuje się

ą sztywnością, co powoduje ustalenie stabilnej pozycji produktu Trusta nie jest łatwe. Uznam, że najlepsze efekty skafem po użyciu dwustron- taśmy lepiącej.

raz przechwytywany przez  
ządzenie charakteryzuje się  
brą jakością jak na tak mały  
sor CMOS oraz plastikową  
rykę. Przyznam też, że dość  
czo brakowało wbudowanej,  
wet niewielkiej, lampy bły-  
wej, szczególnie w miejscowościach  
mienionych i niezbyt dobrze  
świetlonych pomieszczeniach.

łęki dołączonemu oprogramo-  
niu można wykorzystać wiek-  
sze funkcji aparatu Spy C@m. Program Ulead Photo  
press 3.0 pozwala na obróbkę graficzną plików prze-  
wyconych w trybie aparatu lub kamery i zamianę zwy-  
ch zdjęć na małe dzieła sztuk\*. Posiada intuicyjny in-  
fejs, zdefiniowane wzory do wykorzystania oraz moż-  
ność tworzenia kalendarzy, nalepek, a nawet stron in-  
ternetowych. VideoLive Mail Plus pozwoli nagrany film  
i sekwencje obrazów wysłać za pomocą poczty elek-  
tronicznej do znajomych.

Składającą aplikacją jest także Cool 360, która potrafi sama skłądać zdjęcia wykonane w następujący sposób: stojąc w miejscu obracamy się o pewien kąt i wykonujemy ćwiczenie, powtarzamy czynności tak dugo, aż znajdziemy się w punkcie wyjścia. Obrazy po wprowadzeniu do programu zostaną samoczynnie połączone i stworzona zostanie panorama, którą można używać jako interaktywnego zdjęcia, z możliwością powiększania i samodzielnego przewijania. Możliwe jest także wyeksportowanie stworzonego obiektu jako elementu strony WWW lub wygasza na ekranu. Wszelkie niedoskonałości poszczególnych klatek, czyli przesunięcia w pionie lub zmiany jasności, są automatycznie korygowane.

ust Spy C@m jest dobrą i ciekawą alternatywą dla wszelkich innych urządzeń tego typu. Przystępna cena i niezłe parametry wróżą jak najlepiej temu urządzeniu, a niewielkie rozmiary pozwolą na jego przenoszenie. Wszystko to pozwala na zakup tego gizmonu bez zbytniego ryzyka.

<b>Trust Spy C@m</b>	<b>Dane techniczne:</b>
Rozdzielcość: 640 x 480	Tornado 2000 S.A
Połączenie: USB	ul. Emila Chwala 28
Długość przewodu: 150 cm	02-295 Warszawa
Dodatkowa możliwość pracy bez komputera	tel/faks: (0 22) 688-80-01
<ul style="list-style-type: none"> <li>• rozsądną ceną</li> <li>• sporo oprogramowania</li> <li>• możliwość wykonyania jako aparatu fotograficznego</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• szytyny i ciepły przewód połączonywy</li> </ul>
<a href="http://www.tornado.com.pl">http://www.tornado.com.pl</a>	460 zł
<a href="http://www.trust.com">http://www.trust.com</a>	

A woman with long dark hair and bangs is shown from the chest up. She has her mouth wide open as if shouting or singing. Her eyes are closed. In the lower right foreground, a silver and black web camera is mounted on a stand, pointing towards her face. The background is dark and out of focus.

## Nowości Sprzętowe

nych i przenośnych, którą zaprezentowała firma ESS. Dzięki wprowadzeniu wielu unowocześnzeń w stosunku do poprzedniej wersji układu możliwe stało się regulowanie poziomu podbicia częstotliwości (korektor graficzny), a także dodawanie efektów dźwiękowych. Do pozycjonowania dźwięku w przestrzeni trójwymiarowej wykorzystano technologie opracowane przez firmę Sensaura, wśród których można wymienić np. przykład True HRTF 3D. Oczywiście pełna zgodność ze standardem DirectSound nie jest już niczym nowym. Ciekawostką jest możliwość obsługi dźwięku w systemie Dolby Digital.

[www.esstech.com](http://www.esstech.com)

Tanio i dobrze?



Nowością w ofercie wrocławskiej firmy AB SA - autoryzowanego dystrybutora monitorów Relisy firm TECO - są nowe modele monitorów z dwóch linii produktów (z 4 oferowanymi przez TECO): INTRO LINE oraz PREMIER LINE. Monitory te oferują dobre parametry techniczne po konkurencyjnej cenie, co sprawia, że są szczególnie atrakcyjne dla użytkowników domowych. Ponadto wyróżniają się ergonomicznym kształtem i stylowym wzornictwem.

Modele 15" TE555 oraz 15" TE570 to jedne z najpopularniejszych monitorów CRT na rynku brytyjskim. Wyświetlają ostry i wyraźny obraz, a ich niewielkie rozmiary sprawiają, że stanowią idealne rozwiązanie dla osób, które mają mało miejsca w biurze lub domu. Kolejnymi modelami w linii INTRO LINE są 17" TE770 i 19" TE988. Maksymalna rozdzielcość modelu 19-calowego to 1600 x 1200 @75 Hz (rozdzielcość zalecana: 1280 x 1024 @85 Hz), natomiast pasmo wiąz. wynosi 202,5 MHz. W modelu tym zastosowano antyodblaskowy kineskop High Contrast firmy Hitachi.

Kolejne dwa nowe modele pochodzą z serii PREMIER LINE, która stworzona została dla bardziej wymagających użytkowników. Ich parametry pozwalały na wyświetlanie zaawansowanej grafiki. Są to modele 17" TE785 i TE786 wyposażone w kineskop High Contrast z plamką o wielkości 0,25/0,26 mm. Maksymalna rozdzielcość tych modeli to 1600 x 1200 @65 Hz.

Wszystkie wymienione monitory posiadają bogate w funkcje kontrolne menu OSD i spełniają normy promieniowania MPRII i TCO. Gwarancja: 36 miesięcy w serwisie zewnętrznym door-to-door. Dostępne w sieci oddziałów AB SA.

[www.ab.pl](http://www.ab.pl)

REKLAMA  
**Saitek** Perfekcja Kontroli

Philips A 2.3

# Niekontrolowany bas

Firmy zajmujące się produkcją multimedialnych akcesoriów komputerowych oprócz wszelkiego rodzaju wyświetlacz, kontrolerów oraz kamer czy aparatów produkują także zestawy głośnikowe w najróżniejszych konfiguracjach.

Mike-L

Philips również zaproponował użytkownikom komputerów czteroelementowy zestaw głośnikowy. Składa się on z subwoofera oraz dwóch satelitarnych kolumniek. Ale przecież napisałem, że mają być cztery elementy. Są, czwartą częścią zestawu jest przewodowy pilot, pozwalający na kontrolowanie poziomu wzmacnienia dźwięku oraz zawierający wylącznik sieciowy. Nie jest to jednak tak idealne narzędzie, jak by się wydawało. Pokrętło potencjometru wzmacnienia jest prawie całkowicie schowane w obudowie, a na dodatek jest prawie idealnie gladkie, co czasem może doprowadzać do frustracji. Subwoofer, czyli głośnik niskotonowy, zamontowano w sporej, wykonanej z tworzywa obudowie. Dzięki dwóm otworam, jednemu z przodu, a drugiemu z tyłu, dźwięk ma możliwość swobodnego wydobywania się na zewnątrz. W obudowie subwoofera zamontowano także wzmacniacz oraz wszelkie gniazda potrzebne do podłączenia przewodów i pilota. Przy ponad 50% wzmacnieniu w czasie odtwarzania utworów zawierających dość

mocne uderzenia instrumentów basowych dały się słyszeć zniekształcenia dźwięku. To jest niestety wynik braku możliwości regulacji poziomu basów. Niewiele natomiast można zarzucić kolumnkom satelitarnym, gdyż dobrze przenoszą dźwięki z zakresu częstotliwości średnich i wysokich. Posiadają one także specjalne otwory, dzięki którym możliwe jest ich zawieszanie.

Philips A 2.3 to dość ciekawy zestaw głośnikowy, lecz muszę szczerze przyznać, że za zblizioną kwotę można znaleźć lepsze jakościowo konstrukcje oferujące podobną moc i wygodniejszą obsługę.

**Philips A 2.3**  
Dane techniczne:  
Moc zestawu: 32 W  
Satelity: 2  
Dodatkowe przewodowy pilot  
INFO • INFO • INFO • INFO • INFO  
www.cadenasystems.com.pl  
www.philips.com  
Cena: 344 zł



Plastikowa obudowa subwoofera oraz niezbyt rewelacyjny pilot to mankamenty tego zestawu.

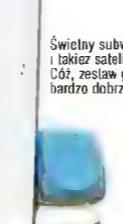
Samsung SMS-9200

# Basowe brzmienie

Jeśli chodzi o podzespoły i akcesoria komputerowe, to firma Samsung znana jest najbardziej z produkcji monitorów i napędów CD oraz DVD. Nie są to jednak jedynie urządzenia oferowane przez ten koncern.

Maciej Lewczuk

Samsung SMS-9200 jest zestawem składającym się z centralnego głośnika niskotonowego oraz dwóch kolumniek satelitarnych. Subwoofer zbudowano wykorzystując dość duży głośnik umieszczony w tylnej części obudowy, w której znajdują się dwa otwory, dzięki czemu głośnik bas lepiej się rozmieszcza po głośnikowym pomieszczeniu. Bas jest bardzo głęboki i czysty, a sporą moc daje niezapomniane wrażenie przy odsłuchu. W jego obudowie umieszczono zasilacz i wzmacniacz, lecz nie wpłynęło to na pogorszenie parametrów. Dzięki dodatkowemu obciążeniu całość mniej narażona jest na drżenia. Kolumny satelitarne mają opływowy kształt i zostały umieszczone na obrótowych podstawkach, przez co użytkownik ma możliwość dowolnego ich ustawnienia. Maskownice wykonano z charakterystycznego dla Samsunga niebieskiego materiału. Po ich zdaniu ukazują się naprawdę malutkie głośniczki wysoko tonowe, które dość dobrze przenoszą średnie i wysokie tony, co było dla mnie prawdziwym zaskoczeniem,



Świeży subwoofer i takie sateliki... Cóż, zestaw gra bardzo dobrze.

Producent umieścił potencjometry sterowania wzmacnieniem dźwięku, basów oraz sopranów na przedniej ścianie subwoofera. Umieszczenie go na podłodze pod biurkiem daje najlepsze efekty odsłuchowe, jednakże trochę utrudnia regulację wymienionych wcześniej parametrów.

Samsung SMS-9200 można polecić każdemu, kto szuka podobnego zestawu, a ponadto wystarczy mu moc oraz parametry tych głośników i nie zmienia zbyt często ustawań basów i sopranów.

**Samsung SMS-9200**  
Dane techniczne:  
Moc subwoofera: 35 W  
Moc satelitów: 7,5 W  
Liczba satelitów: 2  
INFO • INFO • INFO • INFO • INFO  
www.cadenasystems.com.pl  
www.samsung.com  
Cena: 265 zł

www.cadenasystems.com.pl  
www.samsung.com

REKLAMA  
**Saitek** Perfekcja Kontroli

WingMan Precision Gamepad i WingMan Rumblepad

# Pady Logitech

Praktycznie wszystkie liczące się na rynku firmy pod koniec roku kalendarzowego odświeżają proponowaną przez siebie linię produktów. Dzieje się tak prawie w każdym sektorze urządzeń, a już na pewno wśród akcesoriów komputerowych, czyli klawiatur, myszy czy dżojstików.

Maciej Lewczuk

**F**irma Logitech postąpiła zgodnie z przytoczoną wcześniej zasadą i przedstawiła nowe konstrukcje. Tym razem przybliżymy czytelnikom dwa pady, które zastąpiły poprzednie wersje tych urządzeń. Spróbuję je opisać. Choć większość producentów dąży do tworzenia padów podobnych do znanych z konsoli telewizyjnych, Logitech nie poddaje się temu trendowi i lansuje własne projekty.

Na pierwszy ogień wybrałem WingMan Precision Gamepad, gdyż jest to urządzenie przeznaczone dla większości użytkowników, którzy nie dysponują gąbką gotówką. Za sześćdziesiąt złotych otrzymujemy kontroler wyposażony w ośmiorakunkowy cyfrowy pad oraz sześć przycisków. Całość umieszczono w szerokiej obudowie wykonanej z matowanego tworzywa sztucznego. Co ciekawe, producent odszedł od ergonomicznie zaokrąglonych kształtów na rzecz futurystycznej kanciastości. Pomimo to obudowa dosyć dobrze leży w dłoniach, a długie granie nie powoduje nadmiernego zmęczenia czy potliwości. Umieszczony nieco wewnętrzny obudowy cyfrowy pad pozwala na bardzo precyzyjne sterowanie obiektywami na ekranie, gdy jest wyprofilowany dość specyficzny sposób. Posiada na środku wgłębienie, dzięki czemu kciuk lewej dłoni znajduje w nim solidne oparcie, a przechylanie go w każdym z ośmiu kierunków nie nastręcza problemów. Cztery programowalne z poziomu gry przyciski rozmięsczone w następujący sposób: dwa pod palcami wskazującymi obok miejsca, z którego wychodzi przewód, a kolejne pod prawym kciukiem. Te ostatnie są dublowane przez dwa umieszczone obok, lecz ich funkcja jest prowadzenie ognia przerwanego, czyli popularny AutoFire. Wszystkie te opcje sprawdzają się podczas zabawy, a jedyna wada, którą znalazłem, to niewielkie rozmiary przycisków obieganych prawym kciukiem.

Logitech WingMan Rumblepad jest konstrukcją, za którą należy zapłacić sto sześćdziesiąt pięć złotych. Czy jednak warto wydać tyle pieniędzy? Myślę, że po przeczytaniu niniejszych uwag poznacie odpowiedź na to pytanie. Pad przypomina kształtem poprzedni produkt, lecz wyposażony jest w dużo więcej przydatnych funkcji. Podstawowym ulepszeniem w stosunku do pośredniej konstrukcji jest dodanie dwóch analogowych manetek oraz kilku przycisków. Dodatkowa ciekawostka to zaimplementowanie funkcji Vibration Feedback, któ-

ra stanowi modyfikację popularnego Force Feedbacku, czyli sprzężenia zwrotnego. Na tym nie koniec, gdyż projektanci znaleźli także miejsce na suwakową przepustnicę. Pad można ustawić do pracy w dwóch trybach. W pierwszym z nich cyfrowy kontroler działa jak przefłącznik Hat, a dwie manetki służą do sterowania obiektywami na ekranie i przydają się - według producenta - do symulatorów lotu. Po wyborze trybu Sports/Action znajdują się po lewej stronie kontrolery jakby zamieniały się funkcjami. Sterowanie po stacjami odbywa się za pomocą cyfrowego pada, a analogowa manetka służy jako przefłącznik Hat. Przepustnicę umieszczono w miejscu, gdzie możnanią sterować za pomocą palca wskazującego prawej dłoni. Dzień dobry przycisków można dowolnie programować, a aplikacja WingMan Profiler pozwoli na przyporządkowanie funkcji poszczególnym elementom pada. Oczywiście nikt nie musi sam programować wszystkich ustawień; można je wybrać z bardziej bogatą listą przygotowanej przez projektantów. Oczywiście nie mogę pominąć jednej z ważniejszych nowinek, czyli sprzężenia zwrotnego, które sprawia, że gra nabiera realizmu. Inżynierowie umieścili w obudowie silniczki symulujące wszelkiego rodzaju wstrząsy i vibracje, które możliwe są do uzyskania w grach zgodnych z systemem Force Feedback. Dzięki niemu wszelkie wybory na jazdzie, uderzenia w bandę, wystrzały czy obrażenia uzyskane podczas wirtualnej rozrywki odczuje się niejako na własnej skórze. Muszę przyznać, że działa to bardzo dobrze i wrażenia z zabawy są naprawdę niesamowite.

Jeśli tylko szukacie doskonałych padów, tanich, lecz solidnych, lub droższych, ale wyposażonych w sporo nowinek technicznych, zainteresujcie się produktami Logitecha.

**Logitech WingMan Precision Gamepad**  
Dane techniczne:  
Podłączenie: port giera  
Długość przewodu: 2 m  
Liczba przycisków: 4+2  
Dodatkowe: dwa przyciski AutoFire  
INFO • INFO • INFO • INFO • INFO  
www.tornado.com.pl  
www.logitech.com  
Cena: 60 zł



**Logitech WingMan Rumblepad**  
Dane techniczne:  
Podłączenie: port giera  
Długość przewodu: 1,8 m  
Liczba przycisków: 12  
Dodatkowe: rumble, przepustnica  
INFO • INFO • INFO • INFO • INFO  
www.tornado.com.pl  
www.logitech.com  
Cena: 165 zł

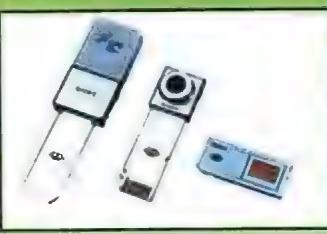
## Nowości Sprzętowe

Nagraj sobie... DVD

Pioneer jest jedną z tych firm, które tworzą nowe technologie i stosują je w produowanych przez siebie urządzeniach. Ostatnia nowinka, która ujrzała światło dzienne jest nadal ATAPI zdolny do odczytu i zapisu kraków CD-R, CD-RW i... DVD! Tak, stało się. To, co wydawało się niemożliwe znów zostało dokonane przez człowieka. Nagrywarka pozwoli na zapis danych na wszystkich popularnych formatach płyt. Co ciekawe prędkość nagrywania kraków DVD-R jest dwukrotnie wyższa od dotychczas spotykanej w tego typu urządzeniach.

[www.pioneerusa.com](http://www.pioneerusa.com)

Pamiętliwe patyczki



Na targach Comdex firma Sony zaprezentowała trzy produkty wykorzystujące nową technologię Memory Stick Expansion Module. Urządzeniami tymi są odbiornik GPS, kamera zdolna do przechwytywania obrazu w rozdzielcości do 332 na 288 punktów oraz czytnik linii papilarnych. Dzięki tym modułom można rozszerzyć możliwości takich urządzeń jak palmtopy i telefony komórkowe.

[www.world.sony.com](http://www.world.sony.com)

SCSI, nagrywarka i świeże powietrze



Firma Plextor specjalizująca się między innymi w produkcji urządzeń służących do magazynowania danych przedstawiła na targach Comdex urządzenie, które jest zdolne do zapisu danych na krakach CD-R i CD-RW. Nie byłoby w tym nic nadzwyczajnego, gdyby nie fakt, że jest to urządzenie zewnętrzne i łączy się z komputerem poprzez złącze USB. Przedkość zapisu na CD-R, CD-RW oraz odczytu danych to odpowiednio 12/10/32. Jak wiele nowoczesnych nagrywarek obsługuje ona technologię BURN Proof. Pamięć podręczna wynosi w przypadku produktu Plextora cztery megabajty, co jest raczej standardową wielkością. Pakiet oprogramowania zawiera takie pozytywy jak Music Video Producer 2000, DiskDuke 2000, CD-ResQ oraz AudioFS. Całość ma być dostępna za mniej niż pięćset dolarów.

[www.plextor.com](http://www.plextor.com)

## Nowości Sprzętowe

### Sieć USB

Air DWL-120 to urządzenie, dzięki któremu możliwe jest zbudowanie bezprzewodowej sieci pomiędzy komputerami, a najważniejszą nowinką jest wykorzystanie do tego celu portu USB. Dzięki zastosowaniu najnowocześniejszych rozwiązań transfer danych może się odbywać z szybkością dochodzącą do poziomu jedenaście megabitów na sekundę. Maksymalna odległość pomiędzy urządzeniami może wynosić do stu metrów, co wystarcza, by połączyć komputery w małej firmie. Dane przesypane za pomocą produktu D-Linka są szyfrowane, by niepowodzone osoby nie mogły przechwycić sygnału i wykorzystać go do niepożądanych celów. Cena jednego urządzenia to około dwadzieścia dolarów.

[presslink.dlink.com](http://presslink.dlink.com)

### Osobiste wydruki



Kodak Personal Picture Maker 200 to drukarka powstała w laboratoriach firmy Lexmark. Urządzenie, oprócz standardowej pracy, przy podłączeniu do komputera może także działać samodzielnie. W tym drugim przypadku dane mogą być pobierane z kart CompactFlash lub SmartMedia, a obsługują się ją wykorzystując wyświetlacz ciekłokrystaliczny. Obsługiwane systemy operacyjne to Windows 98 lub nowszy.

[www.kodak.com](http://www.kodak.com)  
[www.lexmark.com](http://www.lexmark.com)

### Jednośladowy gigant

DK-32DJ-72 to symbol dysku twardego produkowanego przez Hitachi. Pojemność tego napędu to ponad siedemdziesiąt ówa gigabajty, lecz ciekawostką są gabaryty tego urządzenia - jego wysokość to zaledwie jeden cal. Takie parametry uzyskano wykorzystując szklane talerze oraz nowoczesne głowice zapisującego-odczytujące. Komunikacja z komputerem odbywa się poprzez złącze SCSI.

[www.hitachi.com](http://www.hitachi.com)

### Moc przybywają!

Firma Invensys Power Systems - Secure Power - poinformowała o wprowadzeniu zasilacza UPS Powerware 9170. Modułowa i skalowalna konstrukcja systemu UPS Powerware 9170 została stworzona z myślą o zaspakojeniu rosnącego zapotrzebowania na rynku komputerów klasy "midrange" i konieczności zapewnienia dla nich niezawodnej ochrony przez 24 godziny na dobę, 7 dni w tygodniu.

3dfx Voodoo 4 4500 AGP i PCI

# Dwulicowe Voodoo

Jak wynika z plotek krążących tu i ówdzie, możemy jeszcze długo poczekać na karty z serii 6, lecz oto w nasze redakcyjne sieci wpadły karty z serii 4. Co ciekawe, są to urządzenia przeznaczone zarówno do nowych, jak i starszych modeli komputerów.

Mike-L

**3** dfx Voodoo 4 4500 AGP i PCI wykorzystują pojedynczy układ VSA-100, a co za tym idzie wszelkie nowinki oraz technologie, które opracował producent. Dzięki zastosowaniu tyko jednej kości można było wykorzystać napięcie podawane przez magistralę, czyli nie ma konieczności pobierania dodatkowej energii z zasilacza komputera, jak miało to miejsce przy kartach Voodoo 5 5500, frustrując niektórych użytkowników. Poza tym gabaryty kart są porównywalne z oferowanymi przez konkurencyjne konstrukcje, dzięki czemu obieg powietrza wewnętrz obudowy nie jest w żaden sposób zakłócanym.



Karta montowana w złączu ACP posiada wbudowane trzydziestu ośmiorówki pamięci SDRAM, lecz są widoczne miejsca na dodatkową pamięć, która mogłaby podwoić wartość standardową. Pomimo tego wyniki uzyskane

sterowniki w obydwu przypadkach są praktycznie identyczne, a jedyną różnicą jest fakt, że obrabiają troszeczkę inne sygnały. Dzięki nim można kontrolować takie funkcje jak filtrowanie tekstur, antialiasing całej sceny, poziom wyświetlanych detali oraz kompresję tekstur. Także kolory, korekcję gamma, kontrast i jasność można ustalić dla każdego środowiska pracy, czyli pulpitu, D3D, OpenGL/Glide oraz pełnoekranowego wyświetlania video.

Jak zwykle oczekujecie obiektywnej oceny... Hmm... Karty 3dfx pojawiły się na rynku stosunkowo za późno, by móc konkurować z konstrukcjami innych firm, dlatego też zainteresowanie powinno wzbudzić jedynie konstrukcja korzystająca ze złącza PCI.

Test	Jednostka	3dfx Voodoo 4 4500 AGP	3dfx Voodoo 4 4500 PCI	GeForce 2 MX	Grafika 32MB SDRAM	AUS V7700 56MB SDRAM
Quake II	800x600 16bit 1024x768 16bit	fps 80,30 fps 62,60	83,90 63,30	151,40 135,20	152,70 152,30	
Quake II	800x600 32bit 1024x768 32bit	fps 60,60 fps 41,30	62,60 41,50	145,50 106,20	x x	
Quake III Arena	Fastest Normal HQ 800X600 HQ 1024X768 HQ 1280X1024	fps 72,90 fps 59,70 fps 54,60 fps 38,10 fps 22,10	75,50 63,10 55,70 58,40 22,30	92,10 82,20 75,80 56,00 33,90	94,30 x 82,30 70,70 x	
3D Mark 99 Max	800x600 16bit	3DMarks 3793,00	4110,00	4881,00	4807,00	
3D Mark 2000	Default Benchmark 16bit	3DMarks 2395,00	2631,00	3746,00	4147,00	
3D Mark 2000	Default Benchmark 32bit	3DMarks 1818,00	1944,00	2942,00		

podczas testów dość znacznie odstają od podobnych cenowo kart z układami Nvidia GeForce 2 MX. Nie jest to dobra wiadomość dla wielbicieli produktów sygnowych znaczków 3dfx.

Egzemplarz komunikujący się z płytami głównymi poprzez złącze PCI jest już ciekawszą konstrukcją, a to z takiego powodu, że można tę kartę zamontować bez przeszkód nawet w starszych komputerach. Wydajnością nie odstaje ona w znaczącym stopniu od siostrzanej konstrukcji, dlatego też mogą się nią zainteresować posiadacze starszych ma-

chinek.

3dfx Voodoo 4 4500 AGP i PCI

**3dfx Voodoo 4 4500 AGP**

Dane techniczne:  
Procesor 3dfx VSA100  
Magistrala AGP 2x1x  
Pamięć 32 MB SDRAM  
Wyjście TV brak

- światło odzwierciedlające barwy
- pełna kontrola nad parametrami karty
- problem z efektem emboss

[www.e-comp.pl](http://www.e-comp.pl)  
[www.3dfx.com](http://www.3dfx.com)

**3dfx Voodoo 4 4500 PCI**

Dane techniczne:  
Procesor 3dfx VSA100  
Magistrala PCI 2.1  
Pamięć 32 MB SDRAM  
Wyjście TV brak

- światło obraz
- możliwość zastosowania w starszych komputerach
- problem z efektem emboss

[www.e-comp.pl](http://www.e-comp.pl)  
[www.3dfx.com](http://www.3dfx.com)

Creative CD-RW Blaster 12/10/32

# Niezniszczalny bufor

No i stało się: wszystkie problemy z nagrywarkami zostały rozwiązane. Na pewno spotkałeś się już z błędem Buffer Underrun. No cóż, przyzwyczajaj się do faktu, że to był ostatni raz. Burn-Proof już jest!

Łukasz Nowak

odstawowym problemem nagrywarek była konieczność ciągłego, nieprzerwanego dostarczania danych. W przypadku całkowitego opróżnienia bufora urządzenie przestało działać i można było używać wypalonej płytki jako breloczka. Taka sytuacja nie przytrafi się nikomu, kto kupi nagrywarkę Creative CD-RW Blaster 12/10/32. A to za sprawą od dawna oczekiwanej technologii Burn-Proof. Pozwala ona wyłączyć laser nagrywający, a później ustawić go w dokładnie tej samej pozycji i wznowić cały proces wypalania płytki. Dzięki temu nawet gdy bufor zostanie całkowicie opróżniony, nie pojawi się błąd, a płytka zostanie poprawnie zapisana. Magia? Może, ale działa. Dzięki zastosowaniu tej technologii możliwe stało się zmniejszenie pojemności bufora do zaledwie 2 MB bez jakiegokolwiek wpływu na poprawność działania urządzenia.

Nagrywarka Creative'a potrafi wypalać płytki CD R z dwunastokrotną prędkością, a CD-RW z dziesięciokrotną. Należy przy tym pamiętać, że nie wszystkie nośniki są w

stanie wytrzymać takie szybkości. Szczególnie chodzi tu o krążki CD-RW, które występują w dwóch wersjach: Normal oraz High Speed. Ta pierwsza może być zapisana maksymalnie przy prędkości 4x, druga - nawet 10x.

Nagrywarkę wyposażono w oprogramowanie Nero Burning ROM oraz Prassi abCD. Nie zabrakło także takich wynalazków Creative'a jak Lava, które mogą uprzyjemnić te kilka minut, gdy nagrywa się płytka. Jak zwykle, producentowi należały się takie słowa pochwały za bardzo dobrą, polskojęzyczną instrukcję i kompletnie wyposażenie zestawu (płytki CD-R, CD-RW High Speed, śrubki, taśma i przewód audio).

**Creative CD-RW Blaster 12/10/32**

**Dane techniczne:**  
Interfejs ATAPI  
Bufor 2048 KB  
Zapis CD-R/RW 12x/10x  
Odczyt CD 32x  
Inna technologia Burn Proof

- technologia Burn-Proof
- dobra szybkość zapisu
- kompletnie wyposażony
- nie stwierdzono

**INFO • INFO • INFO • INFO**  
[www.creative.pl](http://www.creative.pl)  
[www.soundblaster.com](http://www.soundblaster.com)

## Nowości Sprzętowe

W segmencie zasilaczy UPS 3-18 kVA, Powerware 9170 łączy najwyższy poziom niezawodności z najniższymi kosztami użytkownika. UPS on-line z podwójną konwersją napięcia wyróżnia możliwości rozbudowy, który wraz z chronionym systemem komputerowym pozwala na jego rozwój poprzez proste dodawanie dodatkowych modułów zasilających i akumulatorowych. Jednostka, której jest systemem 3 kVA, może zostać rozszerzona nawet do 18 kVA, bez znacznego wzrostu zajmowanego miejsca. Ponadto Powerware 9170 został zaprojektowany, aby zapewnić wyjątkową ochronę zasilania. Oferuje możliwość nadmiarowego zabezpieczenia modułów zasilających i logiki N+X oraz eliminuje potencjalne uszkodzenie całego systemu przy awarii pojedynczego modułu.

Powerware 9170 jest wyposażony w wiele opatentowanych, rewolucyjnych rozwiązań, w tym możliwość konfiguracji do współpracy z dowolnym rodzajem zasilania stosowanym na świecie. Wykorzystując jedną z czterech dostępnych opcji obudowy i dwóch opcji modułów zasilających jest jednostką zgodną z systemami zasilania stosowanymi w regionie EMEA.

Oprócz tego Powerware 9170 oferuje:

- wbudowany własny system operacyjny.
- tryb wysokiej sprawności, pozwalający użytkownikom obniżyć koszty energii w okresach niekrytycznych.
- ułatwiający pracę wyświetlacz LCD.



**Likom**  
Your IT Partner






**Classic wśród monitorów**

**seria FUTURE 15", 19"**

**seria MAP 17", 19"**

**LCD 15"**

**WYŁĄCZNY DYSTRYBUTOR:**

**CEZAR**  
[www.cezar.com.pl](http://www.cezar.com.pl)

CEZAR S.A.  
59-220 Legnica, ul. Nowedworska 32  
tel. (076) 665-50-00, fax (076) 666-50-01  
e-mail: legnic@cezar.com.pl

80-131 Gdańsk, ul. Nowolipie 28  
tel. (058) 323-34-00, fax (058) 323-34-01  
e-mail: gdansk@cezar.com.pl

30-380 Kraków, ul. Zawilka 65d  
tel. (012) 254-57-00, tel. (012) 254-57-01  
e-mail: krakow@cezar.com.pl

02-486 Warszawa, A, Jerozolimskie 202  
tel. (022) 369-73-00, fax (022) 369-73-01  
e-mail: warszawa@cezar.com.pl

## Nowości Sprzętowe

- dwa gniazda komunikacyjne, pozwalające na użycie różnorodnych urządzeń komunikacyjnych, w tym nowej karty interfejsu SNMP/WWW.
- wyjątkowo niski współczynnik zajmowanej powierzchni w stosunku do zabezpieczonego obciążenia - możliwość ochrony do 18 kVA przy zajęciu powierzchni nie większej niż standardowa szafa komputerowa,
- dostarczony w komplecie pakiet oprogramowania CheckUPS na płycie CD-ROM.

[www.powerware.com](http://www.powerware.com)

### Witaj Matthew

Na targach Comdex firma VIA, znana najbardziej z produkcji nowoczesnych chipsetów do płyt głównych, zaprezentowała nowy procesor o nazwie Matthew. Jest to hybryda zawierająca w sobie nie tylko procesor główny, ale także mostek północny Apollo Pro 133A, jak również akcelerator graficzny S3 Savage 4. Pierwszy z układów ma być taktowany zegarem 600 MHz.

[www.via.com.tw](http://www.via.com.tw)



### Obraz w trzech wymiarach

Dimensional Media zaprezentowała system, dzięki któremu możliwe jest pełne wyświetlanie trójwymiarowych obrazów. Jest to prawdziwy wyświetlacz holograficzny, który można było do niedawna oglądać jedynie na filmach science-fiction. Oprócz zastosowań militarnych i przemysłowych możliwe jest także jego zastosowanie cywilne.

[www.3media.com](http://www.3media.com)

### V.92, nie broń, lecz modem

Firma Zoom, jeden z bardziej znanych producentów sprzętu sieciowego, zaprezentowała niedawno pierwsze modemy posiadające możliwość pracy w nowym standardzie V.92. Pozwala ona na znacznego przyspieszenie transmisji danych poprzez sieć telefoniczną. Teraz możliwe jest wysyłanie danych z prędkością nawet 48 Kb na sekundę. Co ciekawe, można będzie na przykład odbierać rozmowę telefoniczną podczas surfowania po Internecie. Oczywiście modemy zgodnie są w dół, czyli mogą pracować także w standardzie V.90.

[www.zoom.com](http://www.zoom.com)

### Brajlem pisane

Specjalna wersja książki elektronicznej jest opracowywana przez połączone sztabki Microsoft i Pulse Data International. Dzięki temu niewidomi będą mieli dostęp do publikacji, które dopiero co pojawiły się drukiem, a nie, jak do tej pory, po upływie minimum pół godziny.

# Głośniki X-Technologies

Głośniki są jednym z niezbędnych akcesoriów potrzebnych do stworzenia multimedialnego stanowiska pracy, a jeśli chodzi o gry, to są one wręcz niezbędne. Co mają zrobić użytkownicy, których nie stać na zestawy wyceniane przez sprzedawców na kilkaset złotych?

Mike-L

Dopowiedź jest prosta: są zmuszeni do zakupu produktów tańszych, które niekoniecznie charakteryzują się doskonałymi parametrami. Ale czy takie zestawy nie zasługują na sprawdzenie, przetestowanie i opis? Przecież nie każdego interesują głośniki z zaawansowanymi wzmacniaczami, wielką mocą czy też innymi bajerami. My też wyszliśmy z takiego założenia i postanowiliśmy przybliżyć czytelnikom także te tańsze, choć wcale nie mniej interesujące konstrukcje.

Pierwszym zestawem jest X-Technologies XT 200, który składa się z dwóch standardowych kolumn. Kształt obudów jest dość nowoczesny, co jeszcze podkreślonie zastosowaniem metalicznego błyszczącego tworzywa. Głośniki zamontowano w specjalnych wnękach znajdujących się w górnej części kolumn, a maskownice wykonane są z poliamidu na czarno siatki. Mankamentem, i to dość poważnym, jest brak jakichkolwiek gumowych elementów na spodzie obudów, co powoduje, że mogą się one bardzo łatwo przesuwać po blacie biurka czy innych powierzchniach. W prawej kolumnie umieszczono wyłącznik sieciowy oraz potencjometry pozwalające na regulację głośności i barwy tonów. Producenci umieściли w niej także wzmacniacz i zasilacz. Po obejrzeniu konstrukcji nadszedł czas na testy i tu okazało się, że w zakresie od 50 do 100 Hz słychać dźwięki, lecz obudowa dość mocno rezonuje, co powoduje nieprzyjemne buczenie. Maksymalną częstotliwością, którą membrany są w stanie przenieść, jest 17 500 Hz, co i tak nie jest złym wynikiem. Moc każdego z głośników to trzy waty, co pozwala na słuchanie muzyki czy odgłosów w małym pokoju, lecz nie pozwala ustawać maksymalnej głośności, gdyż dobrzej jakości dźwięk uzyskujemy do 75% wartości wzmacnienia.



### X-Technologies XT 200

Dane techniczne:	
Moc głośników: 6 W	Manfa
Liczba głośników: 2	ul. Rysy 33
	02 828 Warszawa
	tel. (0-22) 643 54 20
	faks (0-22) 641-84-82
• ciekawy wygląd	• regulacja tonów
• rezonujące obudowy	
Internet: brak	70 zł

### X-Technologies XTW 360

Dane techniczne:	
Moc zestawu: 13 W	Manfa
Liczba satelitów: 2	ul. Rysy 33
	02 828 Warszawa
	tel. (0-22) 643 54 20
	faks (0-22) 641-84-82
• nowoczesna technologia NXT	• satelity
• możliwość zawieszenia satelitów	• silny subwoofer
Internet: brak	140 zł



Mały subwoofer i satelity wykonane w technologii NXT sprawiają, że ten tani zestaw można stosować nawet w niewielkich pomieszczeniach.

Drugą z konstrukcji firmowanych przez X-Technologies jest zestaw XTW 360. Jest to komplet składający się z niewielkiego subwoofera, czyli głośnika niskotonowego, oraz dwóch kolumn satelitarnych. Nie byłoby w tym zestawie nic nadzwyczajnego, gdyby nie fakt, że kolumny satelitarne nie mają nicały centymetr grubości! Jest to możliwe, gdyż nie zastosowano standardowych głośników, lecz panele wykonane w technologii NXT. Dźwięk wydobywa się z falującej pod wpływem impulsów elektrycznych folii metalicznej, której konstrukcja jest na tyle nowoczesna, że kolumny zbudowane przy jej wykorzystaniu pojawiają się na rynku od niespełna dwóch lat. Od wielkości paneli zależy maksymalna moc, jaką kolumny mogą osiągnąć, lecz przesłanie niskich tonów jest zawsze mankamentem tego typu konstrukcji, dlatego też prawie nigdy nie występują bez dedykowanego głośnika niskotonowego. Zaletą tego typu kolumn jest możliwość zawieszenia ich na ścianie. Subwoofer charakteryzuje się naprawdę niewielkimi gabarytami, a jego obudowa wykonana z tworzywa sztucznego. W jego górnej części znalazło się miejsce na potencjometr regulujący poziom wzmacnienia oraz wyłącznik sieciowy i dioda sygnalizująca stan urządzenia. W tej niewielkiej kolumnie producent zamontował także zasilacz i wzmacniacz, co dodatkowo zmniejszyło pojemność komory rezonansowej. Zestaw zaprojektowano w taki sposób, że obydwie kolumny satelitarne połączone są jednym, rozgałęzionym przewodem zakończonym stereofoniczną wtyczką Mini-Jack, za pomocą której łączy się je z gniazdem w subwooferze. Można je także podłączyć bezpośrednio do karty muzycznej, lecz należy się spodziewać kłopotów z odtwarzaniem niskich tonów. Podczas testów okazało się, że odtwarzane są już dźwięki z zakresu od 30 aż do 18 000 Hz. Tony w zakresie 30-200 Hz, za przenoszenie których odpowiedzialny jest subwoofer, sprawiają, że niewielka, plastikowa obudowa głośnika rezonuje. Fakt ten powoduje duże zakłócenia w odbiorze tych dźwięków. Satelity dość dobrze odtwarzają tony średnie i wysokie, lecz częstotliwość 10 000 i 13 000 nie są odwzorowywane czysto.

Konstrukcje X Technologies są dość ciekawą propozycją dla osób nie dysponujących zbyt grubym portfelem. Niewielkie mankamenty są domeną tania konstrukcji, lecz trzeba wziąć pod uwagę, że nie są one przeznaczone dla audiofilów.

REKLAMA Saitek Perfekcja Kontrola

Technologia dźwięku

REKLAMA Saitek Perfekcja Kontrola

Elektronika kontrolna

# 3D-AD Power PAD

"Padów ci u nas dostatek..." - można by powiedzieć, lecz, jak pokazuję osiądrze miesiącce, nie wszystko zostało zaprezentowane. Poza tym można konstruować urządzenia, które wykorzystują sprawdzone standardy, lecz trzeba robić to z rozmysłem, nieznacznie je poprawiając i oferując produkty tańsze niż konkurencja.

techNICK

**S** D-AD Power PAD jest konstrukcją zaproponowaną użytkownikom komputerów klasy PC przez firmę Kaps. Firma ta produkuje głównie akcesoria do praktycznie wszystkich konsoli, a że są to setki padów, kierownic i innych produktów, to wyciągnięcie wniosków i zastosowanie się do suggestii użytkowników nie następcoło trudności. Tak powstał pad, który oferuje spore możliwości i nie wycisnął z nabywcy ostatniego grosza...



Pad zbliżony jest kształtem do kontrolerów stosowanych przy konsolach PSX.

Kaps 3D AD Power PAD

Dane techniczne:	
Podłączenie: JSB	RAM 2 SC
• liczba przycisków: 11	Ul. Chrobrego 33b/5
• długość przewodu: 180 cm	41 803 Zabrze
• dodatkowe: przepustnica	
• bezprzewodowa instalacja	• przepustnica zamieści drugie manetki
• sporo przycisków	• silski plastik obudowy
	http://www.kaps.com
	109 zł

Link do technNICK: [www.technick.com](http://www.technick.com)

## Nowości Sprzętowe



Choć cena tego cucuszka przekroczy zapewne trzy tysiące dolarów, nic nie będzie stało na przeszkodzie, by były one dostępne w bibliotekach czy czytelniach.

[www.microsoft.com](http://www.microsoft.com)

[www.pulsedata.com](http://www.pulsedata.com)



### Aparat drukuje...

Canon zaprezentował urządzenie nazwane Micro Bubble Jet Camera. Jest to cyfrowy aparat fotograficzny posiadający zintegrowaną drukarkę atramentową. Pozwala on nie tylko zapisywać wykonane zdjęcia na nośnikach elektronicznych, ale także na przeniesienie ich na papier, prawie jak w polaroidzie, choć ich wielkość przypomina rozmiary karty kredytowej. Dane można przesyłać do komputera poprzez przewód zakończony wtyczką USB.

[www.canon.com](http://www.canon.com)

### Lucasfilm certyfikuje

Komputery Dell Dimension 8100 i 4100 mają stać się pierwszymi maszynami, które uzyskają certyfikat zgodności ze standardem THX. Jest to specyfikacja opracowana przez firmę znawaną z tego, że stworzył ją kto inny jak George Lucas. System będzie składał się głównie z specjalnie zaprojektowanego zestawu głośnikowego, a także pakietu oprogramowania pozwalającego na odpowiednią konfigurację dźwięku i obrazu oraz pozwolące na dobranie miejsca ustawienia głośników, by odbiór muzyki i wszelkich odgłosów był jak najwierniejszy.

[www.dell.com](http://www.dell.com)

# PS-PC USB Converter

Pisaliśmy już o przejściówkach umożliwiających podłączenie kontrolerów od konsoli Sony PlayStation, służących do kontrolowania obiektów w grach, do komputerów klasy PC. Były to jednak konstrukcje korzystające ze złącza drukarkowego oraz portu gier

techNICK

**F**irma Kaps, zajmująca się głównie projektowaniem i produkcją akcesoriów do różnych konsol, zaprezentowała ostatnio także produkty dla komputerów domowych klasy PC. Jedną z takich konstrukcji jest przejściówka PS-PC USB Converter, pozwalająca na podłączenie dowolnych kontrolerów, które wyprodukowano do PSX-a, takie tych z funkcją DualShock. Umieszczone na iMacową module w przezroczystej obudowie urządzenie podłączamy do komputera poprzez port USB, dzięki czemu zostaje ono wykryte automatycznie, lecz jedynie wtedy, gdy użytkownik używa systemu operacyjnego MS Windows'95 lub nowszego. Dzięki temu jest ono rozpoznawane jako kontroler HID, czterociosowy z szesnastoma przyciskami. Wykorzystanie złącza USB powoduje, że raczej nie będzie trzeba kalibrować działania manetek, kierownic czy innych akcesoriów, lecz nie wykluczam takiej konieczności.

Szczerze mówiąc...

khm...

jest to bar-

dzo udana kon-

strukcja zapo-

niająca "blasza-

ków"

korzystanie z

dobrych kontrolerów

PSX-a, a osobom posiadają-

ym obydwie platformy

współpracy tego samego urzą-

dzenia z obydwoma systemami.

Dzięki tej przejściówce można podłączyć kontrolery PSX do komputerów PC.

### PS-PC USB Converter

Dane techniczne:	
Chipset: VIA Apo-o KT133	RAM 2 SC
Złącza AGP/PCI/ISA, 1/6,0	Ul. Chrobrego 33b/5
Inne: złącze CNR, system Audio	41 803 Zabrze
• łatwa instalacja	• nie ma?
• działa ze wszystkimi kontrolerami PS	

## Nowości Sprzętowe

pełnić lukę wśród monitorów, które poza doskonałymi parametrami technicznymi charakteryzuje się atrakcyjnym wyglądem opracowanym przez stylistów. Monitor A220 jest właściwym urządzeniem, które łączy piękno przedstawionego obrazu z pięknem własnego kształtu.

Przed monitorem A220 wykonany został z specjalnego, bardzo wytrzymalego plastiku w srebrnym kolorze. Twórcy monitora postarali się, aby w kształtach monitora A220 panowała harmonia między idealnie płaskim kineskopem a obudową, w której znajduje się całe urządzenie. Monitor został zaprojektowany tak, aby pasował zarówno do biura, jak i do domu.

Cale piękno monitora A220 to nie tylko jego wyjątkowe doskonała obudowa, ale również i świetna elektronika, która reprezentuje rozwijanie na miarę XXI wieku. Przed wszystkim należy zwrócić uwagę na idealnie płaski ekran FD Trinitron, który swoim poczynieniem sięga technologii WEGA - również firmy SONY. A220 wyposażony został w nowe działa elektronowe w technologii L-SAGIC. Nowe rozwiązania sprawia, że obraz jest jeszcze bardziej ostry, a kolor jaswsze niż dotychczas. Połączenie wyświetlanego obrazu z technologią soczewek MALS oraz DQL sprawia, że kineskopy FD Trinitron nie mają sobie równych. Technologie MALS i DQL odpowiadają za zbliżenie obrazu ze szczególnym uwzględnieniem rogów ekranu. Idealnie mała plamka, tylko 0,24 mm (w rogu 0,25), sprawia, że oglądany obraz jest ostry, zaś kontury posiadają doskonale kształty.

[www.tornado.com.pl](http://www.tornado.com.pl)

### W nowym Stylu

Nowym dzieckiem firmy Epson jest drukarka Stylus Color 777i. Charakterystycznymi cechami tego produktu jest między innymi rozdzielcość druku 2880 punktów na cal kwadratowy i przenoszenie na papier kropel atramentu o objętości czterech pikolitrów. Podwyższona szybkość druku w porównaniu do poprzednich modeli pozwala na wykorzystanie w małych biurach, gdzie oprócz jakości liczy się także szybkość uzyskiwania rezultatów na papierze. Zmodyfikowane sterowniki mają umożliwiać uzyskiwanie wyższej zgodności kolorów na ekranie i na wydrukach. Dzięki komunikacji poprzez porty LPT i USB nową drukarkę można wykorzystywać zarówno przy komputerach iMac, jak i PC. Cena tego urządzenia ma oscylować w granicach stu dolarów.

[www.epson.de](http://www.epson.de)



### Ultrabezpieczny

Spectra 8800 to akcelerator graficzny wykorzystujący układ Nvidia GeForce 2 GTS Ultra, opracowany i produkowany przez firmę Ca-

## Trust Wireless Keyboard

Klawiatury bywają różne: stare, zwykłe, specjalistyczne, ergonomiczne, kolorowe, lecz łączy je jedno - są nieodzowną częścią zestawów komputerowych na całym świecie.

### techNICK

rust Wireless Keyboard jest konstrukcją, która powinna spodobać się większości użytkowników. Zawiera standardowe klawisze... i jeszcze kilka ważnych przy pracy funkcji. Wśród dodatkowych opcji znalazły się radiowy system przesyłania danych, dzięki któremu urządzenie nie jest przywiązywane do komputera za pomocą krótkiego przewodu. Odległość, przy której sygnały docierają do odbiornika bez zakłóceń, może wynosić do 6 metrów, co pozwoli na przykład obsługiwania prezentacji multimedialnej. Dodatkowy pokój klawiszy pozwala na bezpośredni dostęp do takich aplikacji jak na przykład przeglądarka WWW, kalkulator, wygaszacz ekranu czy usypianie komputera oraz na obsługę multimedialną, czyli regulację głośności oraz uruchamianie funkcji odtwarzacza CD.

Producenci zdecydowali także, że mechanizm klawiszy jest bardziej miękki, co zapewnia możliwość długotrwałej pracy bez zbytniego obciążania dłoni, a ponadto zapewnia cichą pracę. Dodatkowa podpórka pod nadgarstki umożliwia wygodne ich ułożenie, a co za tym idzie - redukuje zmęczenie użytkownika. Wszystkie te udoskonalenia powodują, że komfort pracy z klawiaturą firmy Trust stoi na dość wysokim poziomie.

Podczas całego okresu testowania klawiatury nie zdarzyły się problemy z jakimkolwiek funkcją urządzenia, a możliwość pracy nawet przy znacznym oddaleniu od komputera pozwala-

na pełniejsze wykorzystanie jego właściwości.

Ta ostatnia opcja była szczególnie przydatna przy korzystaniu z programów obsługujących DVD i z odtwarzaczem muzyki.

Jeśli tylko szukacie tego typu produktu, to mogę polecić Trust Wireless Keyboard praktycznie bez zastanowienia



Dobrze zaprojektowana klawiatura komunikująca się z komputerem poprzez fale radiowe.

□

### Trust Wireless Keyboard

#### Dane techniczne:

Podłączenie: PS/2  
Przesyłanie danych: radiowe  
Dodatkowe: klawisze obsługujące aplikacji i multimedialne

- miękki mechanizm klawiszy
- spory zasięg nadajnika
- dodatkowy blok klawiszy
- umieszczenie diod w odbiorniku

[www.tornado.com.pl](http://www.tornado.com.pl)

[www.trust.com](http://www.trust.com)

210 zł

się szczegóły. Jak wiadomo, coraz więcej kart graficznych wyposażonych jest w wyjścia telewizyjne, które można wykorzystać i wyświetlić obraz na telewizorze. Wtedy zastosowanie kontrolera, z którym można się oddalić od komputera i odbiornika telewizyjnego jest jak najbardziej wskazane.

Pad, pomimo umieszczenia w nim nadajnika oraz pojemnika na baterię, nie jest zbyt ciężki, chociaż jego gabaryty mogą sprawiać takie wrażenie. Elementy obudowy służące do trzymania urządzenia dobrze spełniają swoje zadanie, gdyż ich niestandardowy kształt powoduje, że dość dobrze leżą w dłoni. Dwanaście przycisków rozmieszczone w dość ciekawy sposób, gdyż cztery z nich zamontowano wokół ośmiokierunkowego cyfrowego kontrolera, sześć w standardowym miejscu, czyli pod prawym kciukiem, a dwa pod palcami wskazującymi na przedniej części pada. W centralnej części znalazło się miejsce dla przepustnicy pokrytej karbowaną gumą zapobiegającą ześlizgiwaniu się palców. Tworzywo, z którego wykonano obudowę, sprawia wrażenie dość ścisłego, lecz pomimo długiej zabawy spocenne dlonie nie mają problemów, aby dobrze trzymać produktu Trusta. Metaliczny kolor powierzchni nadaje urządzeniu charakterystyczny, futurystyczny wizerunek. Przyznam, że elementem, którego najbardziej mi brakowało, była analogowa manetka pozwalająca nie tylko precyzyjnie dobierać kierunek ruchu obiektów na ekranie, ale także dozować moc wychylenia.

**Mike-L**  
rust Sight Fighter Wireless jest przedstawicielem tego trendu w produkcji akcesoriów komputerowych, który służy użytkownikom do kontrolowania gier. Na pierwszy rzut oka nie różni się on znacząco od innych konstrukcji oferowanych przez konkurencję. Jednakże po bliższym zapoznaniu się z padem Trusta dochodzi się do wniosku, że i w tej gałęzi przemysłu można zaskoczyć nabywcę nowoczesnymi rozwiązaniami opracowanymi wcześniej dla zgoła innych zastosowań. Podstawową nowinką jest wykorzystanie do przesyłu danych pomiędzy urządzeniem a komputerem fal radiowych, dzięki czemu

znacznie poprawia się komfort zabawy. A to za sprawą pozbicia się przewodu, który ograniczał zasięg, czyli odległość, w jakiej można było operować padem podłączonym do portu gier lub złącza USB. Producent wziął na pewno pod uwagę wszystkie sugestie użytkowników kontrolerów gier na całym świecie, którzy mieli już na pewno dość krótkich przewodów połączeniowych, ograniczających w istotny sposób możliwości zabawy. Zwykle trzeba było siedzieć tuż przy monitorze i nie dało się odsunąć na większą odległość, a przewody walające się na biurku niejednokrotnie były powodem przerwania się szklanki z napojem czy zrzucenia kompaktów na podłogę. A ponadto plałyły się pomiędzy nogami.

Zatem do rzeczy. Urządzenie, a konkretnie odbiornik, można podłączyć na dwa sposoby, ponieważ standardowa wtyczka pasuje do portu gier, który znajduje się na większości kart graficznych lub modelach płyt głównych wyposażonych w odpowiednie układy. Drugą opcją jest możliwość wykorzystania specjalnej przejściówki pozwalającej na podłączenie urządzenia do portu USB. Całość, od wtyczki do odbiornika, ma sporo ponad dwa metry, co pozwala na ustawnie odbiornika na biurku obok monitora lub każdym innym miejscu w zasięgu przewodu. Pad zasilany dwoma bateriami AAA, czyli malutkimi paluszkiem, pozwala na oddalenie się od odbiornika nawet o siedem metrów. Niektórzy zapytają, po co taki zasięg, przecież monitor zazwyczaj ma piętnaście do dziesięciu cali i odległość już dwóch metrów zamazują

Do poprawnego działania niezbędne są sterowniki, które produ-

cent dostarczył na płytce CD wraz z dodatkowym opro-

gramowaniem. Pozwala ono zaprogramować praktycznie

każdemu elementowi pada klawisze klawiatury czy ich se-

kwence, tworząc tak zwane komba. Na krążku znajduje

się także podręcznik w języku polskim zapisany w forma-

cie Acrobat Reader.

Ciekawostką jest także system oszczędzania baterii, po-

bierający energię jedynie w momencie użycia któregokol-

wiek elementu pada i wyłączający nadajnik w momen-

cie, gdy nie uruchamiany żadnego z klawiszy.

Jeśli lubicie nowinki techniczne, futurystyczny kształt oraz naprawdę doskonałe wykonanie, to pad Trust Sight Fighter Wireless powinien was w zupełności zadowolić.

□

## Trust Sight Fighter Wireless

Kontrolery gier dzielimy na kilka rodzajów, między innymi dżoystiki, pady, kierownice, myszy, klawiatury, pistolety i inne. Firmy je produkujące wprowadzają co jakiś czas unowocześnienia, które zwiększą możliwości gracza, dając lepsze poczucie uczestnictwa w zabawie czy polepszenie komfortu gry.

**Mike-L**

**T**rust Sight Fighter Wireless jest przedstawicielem tego trendu w produkcji akcesoriów komputerowych, który służy użytkownikom do kontrolowania gier. Na pierwszy rzut oka nie różni się on znacząco od innych konstrukcji oferowanych przez konkurencję. Jednakże po bliższym zapoznaniu się z padem Trusta dochodzi się do wniosku, że i w tej gałęzi przemysłu można zaskoczyć nabywcę nowoczesnymi rozwiązaniami opracowanymi wcześniej dla zgoła innych zastosowań. Podstawową nowinką jest wykorzystanie do przesyłu danych pomiędzy urządzeniem a komputerem fal radiowych, dzięki czemu

znacznie poprawia się komfort zabawy. A to za sprawą pozbicia się przewodu, który ograniczał zasięg, czyli odległość, w jakiej można było operować padem podłączonym do portu gier lub złącza USB. Producent wziął na pewno pod uwagę wszystkie sugestie użytkowników kontrolerów gier na całym świecie, którzy mieli już na pewno dość krótkich przewodów połączeniowych, ograniczających w istotny sposób możliwości zabawy. Zwykle trzeba było siedzieć tuż przy monitorze i nie dało się odsunąć na większą odległość, a przewody walające się na biurku niejednokrotnie były powodem przerwania się szklanki z napojem czy zrzucenia kompaktów na podłogę. A ponadto plałyły się pomiędzy nogami.

Zatem do rzeczy. Urządzenie, a konkretnie odbiornik, można podłączyć na dwa sposoby, ponieważ standardowa

wtyczka pasuje do portu gier, który znajduje się na większości kart graficznych lub modelach płyt głównych

upozwonych w odpowiednie układy. Drugą opcją jest

możliwość wykorzystania specjalnej przejściówki pozwalającej na podłączenie urządzenia do portu USB. Całość,

od wtyczki do odbiornika, ma sporo ponad dwa metry,

co pozwala na ustawnie odbiornika na biurku obok

monitora lub każdym innym miejscu w zasięgu przewodu. Pad zasilany dwoma bateriami AAA, czyli malutkimi

paluszkiem, pozwala na oddalenie się od odbiornika nawet o siedem metrów. Niektórzy zapytają, po co taki zasięg,

przecież monitor zazwyczaj ma piętnaście do dziesięciu

cali i odległość już dwóch metrów zamazują

Do poprawnego działania niezbędne są sterowniki, które produ-

cent dostarczył na płytce CD wraz z dodatkowym opro-

gramowaniem. Pozwala ono zaprogramować praktycznie

każdemu elementowi pada klawisze klawiatury czy ich se-

kwence, tworząc tak zwane komba. Na krążku znajduje

się także podręcznik w języku polskim zapisany w forma-

cie Acrobat Reader.

□

Ciekawostką jest także system oszczędzania baterii, po-

bierający energię jedynie w momencie użycia któregokol-

wiek elementu pada i wyłączający nadajnik w momen-

cie, gdy nie uruchamiany żadnego z klawiszy.

Jeśli lubicie nowinki techniczne, futurystyczny kształt oraz

najnowsze doskonałe wykonanie, to pad Trust Sight Fighter Wireless powinien was w zupełności zadowolić.

□

Zatem do rzeczy. Urządzenie, a konkretnie odbiornik, można podłączyć na dwa sposoby, ponieważ standardowa

wtyczka pasuje do portu gier, który znajduje się na większości kart graficznych lub modelach płyt głównych

upozwonych w odpowiednie układy. Drugą opcją jest

możliwość wykorzystania specjalnej przejściówki pozwalającej na podłączenie urządzenia do portu USB. Całość,

od wtyczki do odbiornika, ma sporo ponad dwa metry,

co pozwala na ustawnie odbiornika na biurku obok

monitora lub każdym innym miejscu w zasięgu przewodu. Pad zasilany dwoma bateriami AAA, czyli malutkimi

paluszkiem, pozwala na oddalenie się od odbiornika nawet o siedem metrów. Niektórzy zapytają, po co taki zasięg,

przecież monitor zazwyczaj ma piętnaście do dziesięciu

cali i odległość już dwóch metrów zamazują

Do poprawnego działania niezbędne są sterowniki, które produ-

cent dostarczył na płytce CD wraz z dodatkowym opro-

gramowaniem. Pozwala ono zaprogramować praktycznie

każdemu elementowi pada klawisze klawiatury czy ich se-

kwence, tworząc tak zwane komba. Na krążku znajduje

się także podręcznik w języku polskim zapisany w forma-

cie Acrobat Reader.

□

## Nowości Sprzętowe

hopus jest to urządzenie naprawde niepo- dobrane do konkurencyjnych konstrukcji zbudowanych na bazie tej samej kości. Jego charakterystyczną cechą jest chłodzenie oraz nowe podejście do stworzenia systemu zasilania, który podobny

## Nowości Sprzętowe

Znajdź swojego peceta

Każdy obawia się kradzieży swojego sprzętu. Jednakże, co zrobić, by odnaleźć swój komputer, jeśli jakiś dziwnym zbiegiem okoliczności się go pozbawiłyśmy. Jak twierdzi firma Lucira Technologies, wystarczy instalacja odpowiedniego oprogramowania, które po uruchomieniu komputera przez niepowołaną osobę może go namieścić w ciągu niespełna trzydziestu sekund. Niestety jest to możliwe jedynie w momencie, gdy komputer nie będzie miał skasowanego dysku twardego i będzie podłączony do Sieci. Czy jest to skuteczne zabezpieczenie? Chyba nie. Aby uatrakcyjnić oferowane przez siebie aplikacje, programiści dodadzą w następnych wersjach także procedury sztyfujące dane na dyskach twardych.

[www.lucira.com](http://www.lucira.com)

Pojemne jak gepard



Firma Seagate Technology poinformowała o wprowadzeniu nowych dysków rodzinnych Cheetah 10 000 obr./min. - Cheetah 36XL i Cheetah 73LP. Zaprojektowane zostały, by spełnić wymagania serwerów e-handlu, serwerów oddzialowych, aplikacji wybierania danych (data mining) i A/V, gdzie czynniki, takie jak wydajność, niezawodność i wysoka pojemność, są wyjątkowo ważne.

Dzięki krótkiemu czasowi wyszukiwania, opcji pamięci cache 4 MB lub 16 MB V-code, niskim wymaganiom co do zasilania i dobrym parametrem akustycznym oraz dostępności wersji z interfejsem Ultra160 SCSI lub 2 Gbit Fibre Channel, Seagate oferuje najpiękniejszą w branży linię wydajnych dysków dla przedsiębiorstw. Nowe dyski Cheetah zostaną wprowadzone do sprzedaży w pierwszym kwartale 2001 r.

[www.seagate.com](http://www.seagate.com)

Ręczne MIDI

Palm V uzyskał nowy, ciekawy dodatek, pozwalający na tworzenie i odgrywanie muzyki zapisanej w formacie MIDI. Jest to jeden ze starszych, lecz nadal wykorzystywanych standardów. Dzięki tej przystawce i oprogramowaniu muzyczny nie będą już przywiązani do studiów nagrani czy domowych zestawów komputerowych, a swoje pomysły będą chwilowe natchnienia będą w stanie wykorzystać już w trakcie podróży lub, na przykład, stojąc w ogonku jakiejś kolejki. Moduł pracuje w standardzie General MIDI i posiada wbudowany głośnik, dzięki któremu możliwe jest odsłuchanie przygotowanej kompozycji. Dodatkowo znajdziemy tam wejście i wyjście MIDI pozwalające na podłączenie klawiatury. Aplikacje dostarczane wraz z urządzeniem to Minimusic Notepad i Tobel Studio Noter. Całość kosztuje około stu trzydziestu dolarów.

[www.palm.com](http://www.palm.com)

REKLAMA Saitek Perfekcja Kontroli

Creative PlayWorks PS2000

## Dipolarny dźwięk

Pewne firmy tworząc nowe urządzenia służące użytkownikom starają się nie tylko dodać do maksymalnego rozbudowywania istniejących projektów, lecz tworzą także całkiem nowe konstrukcje, czerpiące pełnymi garścią z pionierskich wynalazków.

Maciej Lewczuk

Podobnie czyni firma Creative, która co pewien czas oferuje unowocześnione urządzenia, znane, już od jakiegoś czasu. Jako pierwsza wprowadziła na rynek, tani acz doskonały jakości zestaw głośników z dekodem Digital Audio. Następnie zaprezentowała system zawierający kartę muzyczną oraz moduł Live! Drive pozwalający na podłączenie do komputera praktycznie każdego źródła jak i odbiornika dźwięku, włączając w to takie urządzenia jak cyfrowe magnetofony DAT czy napęty i nagrywarki mini dysków. Tym razem przedstawimy użytkownikom CDA zestaw głośnikowy, lecz jak zwykle jest on... niezwykły! Jest to zestaw Creative PlayWorks PS2000 Digital, który głównie dedykowany jest wszystkim posiadaczom konsoli, lecz producent przynajmniej, że również dobrze mogą z niego korzystać użytkownicy komputerów klasy PC.



W tylnej części modułu dipolarnego znajdują się przyciski sterujące zestawem, czyli pozwalające na uruchomienie całości ze stanu uśpienia, wybór źródła (wejścia) dźwięku, zmiany wzmacnienia oraz jednego z kilku zaprogramowanych efektów. Oczywiście wszystkimi funkcjami można sterować za pomocą dołączonego do zestawu pilota na podczerwieni.

Efekt dźwięku otaczającego słuchacza uzyskuje się poprzez wykorzystanie efektu interferencji oraz przesunięcia falowego. Dzięki tym fizycznym zjawiskom uzyskuje się doskonały efekt stereofoniczny oraz możliwość odczucia, że dźwięk otacza słuchacza. Przyznam, że mój początkowy sceptyczny zmienił się z czasem w podziw dla konstruktorów, którzy stworzyli dobry, nowoczesny i jakże ciekawy zestaw. Oczywiście subwoofer doskonale przenosi niskie tony a dipolarne głośniki średnie i wysokie tony, wśród których nie zanotowałem żadnych zakłóceń.

Creative PlayWorks PS2000 Digital jest konstrukcją raczej niespotykaną w ofertach innych producentów. Wszystkim, których może odstraszać cena zestawu przypominam, że jest on w stanie przyjmować sygnał poprzez złącza cyfrowe optyczne i elektryczne oraz posiada wbudowany dekoder sygnału AC3 i zamianę go na tak zwany system Virtual Dolby digital.

MODEL: CSW2020



Mnogość wejść pozwala na podłączenie praktycznie każdego źródła dźwięku.

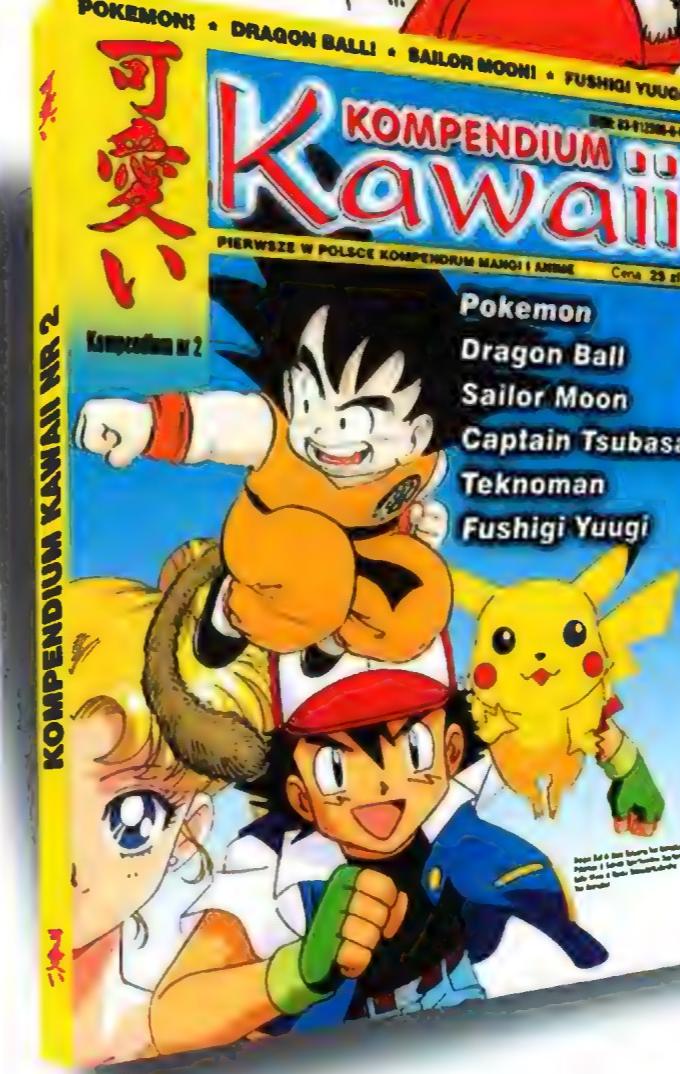
Creative PlayWorks PS2000 Digital	
<b>Dane techniczne:</b>	
System głośników dipolarny	Creative Labs (Iri) Ltd
Moc dipoli 10 W	Przedstawicielstwo w Polsce
Moc subwoofera 12 W	Ul. Bródna 21, 02-708 Warszawa
Dodatkowy dekoder AC3, pilot	Tel. (0 22) 853-02-66
• Świejący dźwięk	• "plaski" efekt przestrzenny
• sterowanie pilotem	
• dekoder AC3	
INFO • INFO • INFO	
www.creative.pl	www.soundblaster.com
1250 zł	

Najświeższe informacje ze świata mangi i anime.

POKEMON i DRAGON BALL na plakatach

Szukaj w kioskach!!!!

KOMPENDIUM KAWAII NR 2



# Pierwszy Kawaii XXI wieku

**Dragon Ball • Pokemon • Rycerze Zodiaku**

Nr 1/2001 (29) grudzień 2000/styczeń 2001

**Kawaii**

PIERWSZY POLSKI MAGAZYN DLA MIŁOŚNIKÓW MANGI I ANIME

ISSN: 1426-5994  
INDEX: 339991  
cena: 7,50 zł

**PLAKATY**  
**Dragon Ball**  
**KIEPOTY ATAKUJĄ!**  
**Pokemon!**  
**dorwi je'szyskli!**

**SZCZĘŚLIWEGO NOWEGO MILENIUM!**

**POKEMON! • DRAGON BALL! • SAILOR MOON! • FUSHIGI YUUGI!**

**KOMPENDIUM KAWAII**

PIERWSZE W POLSCE KOMPENDIUM MANGI I ANIME Cena 25 zł

**DRAGON BALL**  
potęga Kamahameha!!!

**RYCERZE ZODIAKU**  
poznaj czarne charakterystyki!

**DRAKUUN**  
przygody smoczej kalęzniczki!

**NUKU NUKU**  
niezwykła dziewczynka kot!

**PLASTIK LITTLE**  
Urushihara po polsku!

**KIMONA**  
elegancja po japońsku

**Pokémon © Satoshi Tajiri/Toshihiro Ono/Nintendo, Dragon Ball © Akira Toriyama/Toei Animation**

**Kompendium Kawaii Nr 2 do nabycia w salonach EMPiK**

[www.klubcda.com.pl](http://www.klubcda.com.pl), e-mail: klubcda@silvershark.com.pl



10.000

NOWE, jeszcze niższe ceny!!!  
produkłów w naszym sklepie!!!

Kompletna oferta na naszej stronie i na krążku CD.



Dla klubowiczów 5% rabatu

## ACTION EXCHANGE

Zapraszamy do fantastycznej zabawy.  
Ruszamy 8 stycznia 2001.

Tego dnia na naszej aukcji pojawią się specjalne produkty. Ich pełną listę znajdziesz na ostatniej stronie Klubu CDA. Jeżeli jesteś prenumeratorem, produkty te mogą stać się Twoją własnością. Wystarczy przystąpić do naszej gry. Poniżej znajdziesz wskazówki - przeczytaj je uważnie !!!

### Jak przystąpić do gry

#### KROK 1

Przypomnij sobie czy masz już 13 lat.  
Jeżeli nie - poproś swojego opiekuna, aby w Twoim imieniu grał w Action Exchange.  
Jeżeli jesteś starszy: patrz krok 2.

#### KROK 2

Znowu musisz sobie coś przypomnieć: czy jesteś prenumeratorem jednego z wymienionych pism: CD-Action, NET, PC Format, Kawaii? Jeżeli nie, musisz wykupić min. 6-cio miesięczną prenumeratę, żeby móc przystąpić do gry. Jeżeli jesteś prenumeratorem, znajdź swój PIN i... patrz krok 3.

#### KROK 3

Czy znalazłeś w pudełku Cover CD kupon CDA? Nie znalazłeś? Nie martw się, zadzwoni pod numer naszej Infolinii, podaj swój PIN i popros o kupon. Otrzymasz go za darmo. Pamiętaj jednak, że w ten sposób możesz otrzymać tylko jeden kupon!!! Jeżeli masz już kupon - rzuć okiem na krok 4.

#### KROK 4

Zarejestruj swój kupon. W tym celu musisz zadzwonić pod numer 0801 600 200, podać swój PIN i numer nadrukowany na kuponie. W zamian otrzymasz numer rejestracyjny, który wpisz długopisem w zaznaczone na Twoim kuponie pole. Kuponu nie musisz rejestrować, jeżeli zamierzasz go komuś podarować. Przejdz do następnego punktu.

#### KROK 5

Möesz już przystąpić do gry. Zapoznaj się z jej zasadami. Znajdziesz je na swoim Cover CD. Wybierz sobie interesujący Cię produkt i przystąp do licytacji. Möesz to zrobić na stronie [www.klubcda.com.pl](http://www.klubcda.com.pl) lub przez telefon (0801 600 200). O wyniku licytacji będziesz informowany. Udanych łowów!!!

### UWAGI

- Action Exchange to gra przeznaczona wyłącznie dla naszych prenumeratatorów.
- Za produkty wystawione na licytacji płacisz tylko kuponami CDA. Dodatkowe kuponu CDA przysługują za zakupy w naszym sklepie i w innych przypadkach (patrz regulamin gry).
- Graj tak, aby zdobyć wszystkie części składowe konsola.

### BONUSY

Möesz zdobyć jeszcze jeden dodatkowy kupon CDA. Zadzwoni do naszej Infolini i odpowiedź na proste pytanie, dotyczące biuletynu numeru CD Action. Jeżeli odpowiedź poprawna: 20 CDA jest Twoje.

<input checked="" type="checkbox"/> PIN Karty Klubu CDA.....	od miesiąca ... marzec..... /2001
<input type="checkbox"/> trzy numery.....	42,00 zł
<input type="checkbox"/> sześć numerów.....	78,00 zł
<input type="checkbox"/> dwanaście numerów.....	144,00 zł
<input type="checkbox"/> numery archiwalne .....	

Proszę o przesłanie faktury VAT. Nasz N.P.: \_\_\_\_\_

Jpoważamy firmę Silver Shark sp. z o.o. do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy  
imię i nazwisko (czytelnie) \_\_\_\_\_

PIN Karty Klubu CDA .....

Wymiar - zgłoszenie na przewarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. i konieczne z nich w celach handlowych i marketingowych zwizywanie z ofertami Wydawnictwa Silver  
Shark sp. z o.o. Dane są chomikę zgłoszenie z UKawa o ochronie danych osobowych (Dz. U. Nr. 133, poz. 833). Oświadczenie, że wiem o moim prawie do wejścia o z poprawiania moich danych osobowych.

szesień numerów.....

Wymiar - zgłoszenie na przewarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. i konieczne z nich w celach handlowych i marketingowych zwizywanie z ofertami Wydawnictwa Silver  
Shark sp. z o.o. Dane są chomikę zgłoszenie z UKawa o ochronie danych osobowych (Dz. U. Nr. 133, poz. 833). Oświadczenie, że wiem o moim prawie do wejścia o z poprawiania moich danych osobowych.

dwanaście numerów.....

Wymiar - zgłoszenie na przewarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. i konieczne z nich w celach handlowych i marketingowych zwizywanie z ofertami Wydawnictwa Silver  
Shark sp. z o.o. Dane są chomikę zgłoszenie z UKawa o ochronie danych osobowych (Dz. U. Nr. 133, poz. 833). Oświadczenie, że wiem o moim prawie do wejścia o z poprawiania moich danych osobowych.

numery archiwalne.....

Proszę o przesłanie faktury VAT. Nasz N.P.: \_\_\_\_\_

imię i nazwisko (czytelnie)

PIN Karty Klubu CDA .....

Wymiar - zgłoszenie na przewarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. i konieczne z nich w celach handlowych i marketingowych zwizywanie z ofertami Wydawnictwa Silver  
Shark sp. z o.o. Dane są chomikę zgłoszenie z UKawa o ochronie danych osobowych (Dz. U. Nr. 133, poz. 833). Oświadczenie, że wiem o moim prawie do wejścia o z poprawiania moich danych osobowych.

szesień numerów.....

Wymiar - zgłoszenie na przewarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. i konieczne z nich w celach handlowych i marketingowych zwizywanie z ofertami Wydawnictwa Silver  
Shark sp. z o.o. Dane są chomikę zgłoszenie z UKawa o ochronie danych osobowych (Dz. U. Nr. 133, poz. 833). Oświadczenie, że wiem o moim prawie do wejścia o z poprawiania moich danych osobowych.

dwanaście numerów.....

Wymiar - zgłoszenie na przewarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. i konieczne z nich w celach handlowych i marketingowych zwizywanie z ofertami Wydawnictwa Silver  
Shark sp. z o.o. Dane są chomikę zgłoszenie z UKawa o ochronie danych osobowych (Dz. U. Nr. 133, poz. 833). Oświadczenie, że wiem o moim prawie do wejścia o z poprawiania moich danych osobowych.

numery archiwalne.....

Proszę o przesłanie faktury VAT. Nasz N.P.: \_\_\_\_\_

imię i nazwisko (czytelnie)

PIN Karty Klubu CDA .....

Wymiar - zgłoszenie na przewarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. i konieczne z nich w celach handlowych i marketingowych zwizywanie z ofertami Wydawnictwa Silver  
Shark sp. z o.o. Dane są chomikę zgłoszenie z UKawa o ochronie danych osobowych (Dz. U. Nr. 133, poz. 833). Oświadczenie, że wiem o moim prawie do wejścia o z poprawiania moich danych osobowych.

szesień numerów.....

Wymiar - zgłoszenie na przewarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. i konieczne z nich w celach handlowych i marketingowych zwizywanie z ofertami Wydawnictwa Silver  
Shark sp. z o.o. Dane są chomikę zgłoszenie z UKawa o ochronie danych osobowych (Dz. U. Nr. 133, poz. 833). Oświadczenie, że wiem o moim prawie do wejścia o z poprawiania moich danych osobowych.

dwanaście numerów.....

Wymiar - zgłoszenie na przewarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. i konieczne z nich w celach handlowych i marketingowych zwizywanie z ofertami Wydawnictwa Silver  
Shark sp. z o.o. Dane są chomikę zgłoszenie z UKawa o ochronie danych osobowych (Dz. U. Nr. 133, poz. 833). Oświadczenie, że wiem o moim prawie do wejścia o z poprawiania moich danych osobowych.

numery archiwalne.....

Proszę o przesłanie faktury VAT. Nasz N.P.: \_\_\_\_\_

imię i nazwisko (czytelnie)

PIN Karty Klubu CDA .....

Wymiar - zgłoszenie na przewarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. i konieczne z nich w celach handlowych i marketingowych zwizywanie z ofertami Wydawnictwa Silver  
Shark sp. z o.o. Dane są chomikę zgłoszenie z UKawa o ochronie danych osobowych (Dz. U. Nr. 133, poz. 833). Oświadczenie, że wiem o moim prawie do wejścia o z poprawiania moich danych osobowych.

szesień numerów.....

Wymiar - zgłoszenie na przewarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. i konieczne z nich w celach handlowych i marketingowych zwizywanie z ofertami Wydawnictwa Silver  
Shark sp. z o.o. Dane są chomikę zgłoszenie z UKawa o ochronie danych osobowych (Dz. U. Nr. 133, poz. 833). Oświadczenie, że wiem o moim prawie do wejścia o z poprawiania moich danych osobowych.

dwanaście numerów.....

Wymiar - zgłoszenie na przewarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. i konieczne z nich w celach handlowych i marketingowych zwizywanie z ofertami Wydawnictwa Silver  
Shark sp. z o.o. Dane są chomikę zgłoszenie z UKawa o ochronie danych osobowych (Dz. U. Nr. 133, poz. 833). Oświadczenie, że wiem o moim prawie do wejścia o z poprawiania moich danych osobowych.

numery archiwalne.....

Pokwitowanie dla wpłacającego

Pokwitowanie dla banku

Pokwitowanie dla posiadacza rachunku

Pokwitowanie dla poczty

zł stownie złotych  
wpłacający .....  
Dokadny adres .....  
gr groszy jak wyżej

na rachunek SILVER SHARK Sp. z o.o.  
BZ II O/WROCŁAW  
Nr 11201665-124908-130-3000  
stempel .....  
podpis przyjmującego .....  
pobrano opłatę

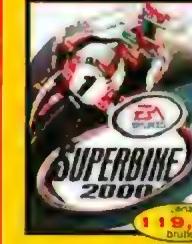
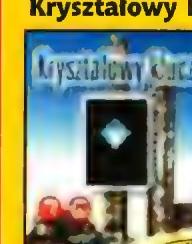
zł stownie złotych  
wpłacający .....  
Dokadny adres .....  
gr groszy jak wyżej

**Gry i multimedia** PROMOCJA  
Ponad 4000 tytułów. Między innymi:  
Battlezone 2 Cue Club Dark Reign 2  
  
135,00 brutto 69,95 brutto 169,00 brutto  
Earthworm Jim Final Fantasy 8 HalfLife Gold  
  
56,00 brutto 159,00 brutto 99,00 brutto  
Pod numerem 0801 600 200 możesz zamówić prenumeratę.  
Płacisz w domu - nie na poczcie.

zł stownie złotych  
wpłacający .....  
Dokadny adres .....  
gr groszy jak wyżej

na rachunek SILVER SHARK Sp. z o.o.  
BZ II O/WROCŁAW  
Nr 11201665-124908-130-3000  
stempel .....  
podpis przyjmującego .....  
pobrano opłatę

zł stownie złotych  
wpłacający .....  
Dokadny adres .....  
gr groszy jak wyżej

**Gry i multimedia** PROMOCJA  
Ponad 4000 tytułów. Między innymi:  
Superbike 2000 Hopkins FBI (PL) Kapitan Pazur  
  
119,00 brutto 69,00 brutto 59,00 brutto  
Kryształowy Klucz MDK 2 + MDK 1 Moon Project full BOX  
  
79,00 brutto 79,00 brutto 69,95 brutto  
PYTAJ O GOLD GAMES !!!  
Gold games: 21 pełnych wersji gier na 24 płytach CD za 135 zł  
Gold games: 24 pełne wersje gier na 24 płytach CD za 72 zł  
Gold pack: 27 pełnych wersji programów użytkowych, na 24 płytach CD, za 121 zł  
Nasze zestawy to m.in.: Inuyasha, Diablo, Caesar II, Conflict: Freespace, Fallout 1+II, Kayman, Redline Racer, Larry Sult 7, Police Quest SWAT 2, Die by Sword, Kupcy i rycerze, Samouczek Microsoft: Office i Windows 98, 3D Screen saver designer, Antu Viren Kit 8.0, Photo line 4.2 i wiele innych.

zł stownie złotych  
wpłacający .....  
Dokadny adres .....  
gr groszy jak wyżej

na rachunek SILVER SHARK Sp. z o.o.  
BZ II O/WROCŁAW  
Nr 11201665-124908-130-3000  
stempel .....  
podpis przyjmującego .....  
pobrano opłatę

zł stownie złotych  
wpłacający .....  
Dokadny adres .....  
gr groszy jak wyżej

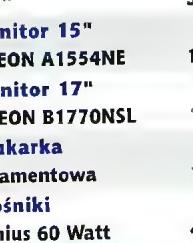
na rachunek SILVER SHARK Sp. z o.o.

BZ II O/WROCŁAW

Nr 11201665-124908-130-3000

stempel .....  
podpis przyjmującego .....  
pobrano opłatę

zł stownie złotych  
wpłacający .....  
Dokadny adres .....  
gr groszy jak wyżej

**Oferta tylko dla klubowiczów!**  
  
16,00 16,00 16,00 16,00 16,00  
Magazyn CoolGames z pełną wersją gry Grand Touring  
Magazyn CoolGames z pełną wersją gry Western Front  
Magazyn CoolGames z pełną wersją gry Big Race USA  
Magazyn CoolGames z pełną wersją gry Apache vs. Havoc  
Magazyn CoolGames z pełną wersją gry Shogun Mobile Armor Division  
KOD: CG0001 KOD: CG0002 KOD: CG0003 KOD: CG0004 KOD: CG0005

Pełny cennik znajdziesz na swoim Cover CD

www.klubcda.com.pl • klubcda@silvershark.com.pl

## Filmy DVD

Ponad 450 tytułów. Między innymi:



## NOWOŚĆ

Promocja

## Książki

Ponad 1000 tytułów. Między innymi:



## NOWOŚĆ

Promocja

## Manga

Ponad 30 tytułów. Między innymi:



## NOWOŚĆ

Promocja

## ACTION EXCHANGE

Nazwa	Ilość sztuk	Cena wyw.CDA	Nazwa	Ilość sztuk	Cena wyw.CDA
Obudowy Mini ATX	3	10	Cool games do wyboru	10	5
Klawiatury 105 key/PS2	4	5	Pren. 3 mies pismo do wyboru	20	5
Myszy Genius Easy Mouse	5	5	Pren. 6 mies pismo do wyboru	15	10
CD ROM Cyberdrive 48x	2	10	Pren. 12 mies pismo do wyboru	10	20
DVD Toshiba, 12x	1	20	Gra w pudeku pismo do wyboru	5	20
FDD 3,5 "	3	5	Niespodzianka :)	1	5
Monitor 15" LITEON A1554NE	1	20			
Monitor 17" LITEON B1770NSL	1	30			
Drukarka Atramentowa	1	20			
Głośniki Genius 60 Watt	4	10			

Produkty na aukcji styczeń 2001





# LISTY, czyli ACTION REDACTION

No to jeszcze raz: Wesołych Świąt!!! Poza tym - Wesołego Nowego Roku, Nowego Wieku i Nowego Milenium! Myślę, że tego Sylwka nie warto spędzać w domu, gdyż szansa, iż dołączenie do początku następnego nowego wieku nie jest o wiele większa od prawdopodobieństwa, iż dołączanie do początku kolejnego milenium (już przedtem ujrzyce kolo domu Sokola Millennium). Taka okazja nie powtórzy się za szybko! Zatem już mroźne szampana (bezalkoholowego), bo to będzie dłużna, gorąca noc... Ale myślę, że zdążycie jeszcze w tym roku/wieku/tysiącleciu (niepotrzebnego nie skreślać, bo nie wypada mać z ARI) zapoznać się z najnowszą edycją tej rubryki. Zanim jednak zaczniemy czytać nowe listy, poczytajcie stary - bo z końca lat 90 XX wieku - tekst: każdy plakat, godz. 14-16 - siedzimy na IRC-u na kanale #cdaction, można z nami pogadać na żywo. Na CD znajdziesz zaś Action Maga - sporo fajnych tekstuów, nieco odłotów... Tamże, w Bonus 1!!!FAQ, znajduje się plik FAQ, w którym znajdziesz odpowiedzi na najczęściej zadawane nam pytania. Zanim napiszecie list - przeczytajcie to.



## Myślisz miesiąca/roku/wieku/tysiąclecia: ...Hę?

### Drukować głupoty?

Chciałbym w tym e-mailu poprzeć zdanie niektórych Czytelników, którzy sugerują Wam, abyście nie drukowali listów, które są pozbawione jakiegokolwiek przemyślenia - bo autor dopiero przed chwilą wrócił z lekcji plastyki, na której wykonał efektowny stempl z żelaznika (...). Chodzi mi mianowicie o te słynne "buraki" w stylu "...dajcie to... nie dawajcie tam-tego...", "jestście do @%" - co do tego, to niech członkowie się wypowią, ale z sensem - a do tego upstrzone sowicie wulgarnymi. Daję sobie sprawę, że takiego "pacjenta" możecie najefektywniej "objechać" na łamach AR, ale ludzka - dajcie mu święty spokój, ponieważ on sam jest dla siebie największą karą i moim zdaniem: 1. nie powinno się go dobiąć - to nieladnie, :

Ale za to jakie mię... :)

**2. Drukowanie takich listów chyba wbrew Waszym intencjom może zwiększać grono - szczególnie wśród młodych - takich "inteligentów".**

Myślę, że "zjechanie" takowych odstraszają część potencjalnych bluzgaczy-naśladowców...

(...) Wydaje mi się na miejscu tępienie chamska i głupoty na łamach AR, ale może po prostu poprzez nieumieszczenie takich listów - z drugiej strony będzie to oznaczać, że najlepsze komentarze spółki S&J mogą zniknąć na zawsze. Na zakończenie - kończę.

**Sumak**

No właśnie - zatem - publikować czy nie publikować? Oto jest pytanie (Barnaba odpowie nam na nie, kiedy będę śniadanie - Jedi).

### Co z grami?

(...) Kiedyś w "Zupełnie Nowe" wspominałem o grze Middle-Earth (na podst. trylogii Tolkiena) i o polskiej grze Witcher, na podst. sagi o wiedźminie. Mógłbym się dowiedzieć czegoś więcej?

**Lord EyeScream**

Owszem. Ale nie wiem, czy będziesz z tego powodu szczęśliwy, gdyż nie są to dobre wieści. Obie gry zostały zawieszone, co oznacza tyle, iż pewnie ich nie ujrzymy... :(. Konkretnie powody takich decyzji jak zwykle nie są znane.

### Porady - das is gut!

Już nie mogę czytać ciągłego narzekania na poradniki w CDA. Ludzie, nie podoba się, to omińcie te strony, bardzo proszę. Bierzcie pod uwagę to, że codziennie rodzą się nowi ludzie, którzy rosną i w końcu zaczynają się brać za komputer (takie czasy). I im się to naprawdę przydaje. Jeśli Panowie Wszystkowiedzący naprawdę wszyscy wiecie, to nawiązcie współprące z CDA i... piszcie porady dla tych, którzy nie wiedzą i nie mówią, że jeśli WY się męczyście, żeby do tego dojść, to inni też muszą. Gdyby ludzkość miała takie podejście, to KAŻDY CZŁOWIEK Z OSOBNA musiałby SAM odkryć teorię względności, wynaleźć obwody drukowane, zaprojektować i skonstruować samochód. Nie bądźcie egoistami i podzielcie się

wiedzą, twardziele :). Poza tym bierzcie pod uwagę to, że informacje zawarte w poradnikach NIE MUSZA być przez WAS wykorzystane (przecież wiecie lepiej)... a u mnie np. związkowały się - dzięki zastosowaniu porad z CDA - stabilność Win98. Mimo że staram się być na bieżąco z aktualizacjami, to... okazało się, że nie mialem pojęcia o niektórych bardzo prostych sprawach! Każda dobra informacja jest wiele wartego. (...) Posługiwali się kompem umieję również malpy, a jak się postarać, to i psa nauczyć. Ale chyba lepiej wiedzieć, co się robi, niż bezmyślnie naśladować? :) A informacje zawarte w poradach pozwalają właśnie dowiedzieć się, co się właściwie zrobiło swojemu kochanemu pocetowi :).

**Mateusz Wojtyś**

### Spam, Dulska i piraci

Cheche, poza tym, co na co dzień robią Smuggler i Mr. Jedi, to niezły z Was jajcarze. Mojego kumpła niedawnego zaspawaliście, tyle że pocztą tradycyjną - dostali biadaczek 4 te same egzemplarze CDA, aム mi się prawie skrzynka na listy urwała.

Baza prenumeratorów się nam kiedyś dość perfidnie wykrzycała i stała pewnie ta niespodzianka. Powiedzmy, że niech potraktuje to jako prezent pod choinkę.

A teraz na stronie Marcina "Bacika" Koterasa zobaczyłem czerwonymi literami, że nie macie w zwyczaju wywiązywać się ze swoich umów dotyczących zamieszczanych programów czyjegoś autorstwa, konkretnie właśnie M.K. (Impulsak 2000), na waszych płytach.

O, przepraszam, obiecałem temu człowiekowi, że \*postaram się\* dać ten program na CD - ale po prostu nie wyszło (mniejsza o przyczyny). Gdy będę miał CDA na własność, to moje słowo będzie rozkazem, a do tej pory, gdy piszę "postaram się umieścić to na CD", to oznacza tylko "może się pokaże, lecz pewności nie mam", a nie "gwarantuję, że będzie". Gdybym chciał wrzucić każdy program, animkę, avik itd., który przysyła mi w mailach i listach, to by pół CD na nie trzeba było rezerwować w każdym numerze...

Naprawdę, zazdroszczę Wam specyficznego poczucia humoru. Do tej pory podzielałem ten styl, ale teraz to już chyba przesada. Bo mówić na temat piractwa to potraficie BARDZO dużo. Pozostaje mi tylko polecić lekturę "Pani Dulskiej" oraz innych książek traktujących o obsłudze i zakładaniu.

**Konrad "Konlin" Inglot**

Co ma zamieszczenie - albo i nie - jakiego programu na CD do piractwa, tego najbezpieczniej u nas (23 IQ w sumie!) nie potrafią rozgryźć (bo scyrbate cosik te głowy, hehee). Móglibyś nas oświecić? A w zamian polecam lekturę czegokolwiek, co sprawi, że będziesz wydawać wyrok po wysłuchaniu racji OBU stron, a nie jednej.

### Zagraj to jeszcze raz, Sam\*

Mam taki pomysł, żeby dać na CD rubrykę "Zagrajmy jeszcze raz". Dawałoby się tam dema starych gier - pamięta ktoś Descenta, Prince of Persia? Czemu? A choćby po to, by pokazać młodym (stażem) czytelnikom

kom, co przegapili.

Idea jest cenna, acz widzę parę problemów: 1) trudno będzie zdobyć te dema, które kiedy były; 2) często takowe gry w ogóle nie miały dem; 3) większość z nich działa tylko sposobem DOS- (trzeba umieć np. skonfigurować pamięć XMS, EMS i te bajery), co skutecznie zniechęca tych, którzy wychowali się na Windows; 4) czasem powrót do starych gier jest niebezpieczny - okazuje się, że pamiętamy je ładniejszymi niż są... Ale ogólnie jestem ZAŁEWDWIE do 12 w nocy. W każdym razie ukończenie gry zwykle powoduje u facetów powrót do rzeczywistości. Wszelkie zaledwie zwykłe wątki wówczas hurtują nadabiane (lojalnie uprzedzam :)).

**5. W AR często robicie sobie jaja z tych, którzy do was piszą. To po prostu wstydl. Nikt tak nie obraża swoich czytelników jak wy!**

2. Wiem, że większość materiałów na dział "na luzie" bierzecie z Internetu! Gdy pokazuję mojemu tacie "na luzie" na płycie lub w piśmie, mówi, że większość słyszał u znajomych albo widział w Internecie! Twórcze coś sami lub napiszcie w CDA, że chcecie zbierać materiały od czytelników! Czy was naprawdę nic się nie chce!

Bożże święty, a poczytaj sobie wstęp do dowolnego Na Lusie, co tam niby jest napisane? :( Ponadto czasem zamieszamy tam i swoje teksty, choć rzadko, bo satyry kami to jednak nie jesteśmy.

**3. Piszecie, że macie nakład 200 000 egzemplarzy, a czy kupujesz je co najmniej połowa z tego?**

Szczerze? Schodzi nam dokładnie 10 egz., i to one finansowały druk tych 199 990 pozostałych (dlatego aż tyle kosztujemy!). Po drugie - czytaj FAQuuuu, fakt! Więc z ostatniej chwili: ktoś kupił jeszcze 1 egz.! To już 11 sztuk! Więc być może za następny miesiąc drukniemy 300 000?

**4. W AR często robicie sobie jaja z tych, którzy do was piszą. To po prostu wstydl. Nikt tak nie obraża swoich czytelników jak wy!**

Ooo, thx za komplement! :). Staramy się jak tylko możemy!

**Že macie największy nakład w Polsce, to nie znaczy, że możecie być tacy chamscy! Opamiętajcie się, bo straciecie klientów. To normalne samobójstwo!!!**

AR czyta, kto chce, więc jak kogoś obrażają nasze teksty, to na jego własne życzenie. A jak ktoś nie życzy, to może przewrócić te strony czy dwie albo odłożyć CDA na półkę... albo nabić go na gwóźdź koło kibinka - wedle woli. Ponadto styl AR jest niezmienne od czasów, gdy mieliśmy 1/5 tego nakładu co teraz. Sprawdź.

**5. Mój kolega mówi, że pismo XXX jest lepsze od CDA, bo, bo, bo... jest lepsze. Pyta się mnie, czy ma to, czym tamto, czy siamt. A ja: tak - ma, tak - posiada. A jedno mnie dobito w tym konflikcie: powiedział, że jego pismo ma sto stron, a ja powiedziałem, że CDA ma dwieście. Zgadnijcie, co odpowiedział. Zaśmiał się i powiedział, że tyle nie da się przeczytać przez jeden wieczór.**

[Smuggler schował się pod biurkiem i czeka, aż burzinnie - standardowa metoda przetrwania w taki sytuacji :)].

**Po pół roku, o ile nie będziecie już na psychiatriku, pogadam, kto jest lepszy (...). Zresztą sptytajcie przeciętnego kibola, co on umie zrobić z kompem? Chyba tylko skopać monitor, a przecież jest facetem!**

dzie również równouprawnienie (no stary, tą uwagą to się teraz pograżyłeś... - Jedi).

(...) Jestem kobietą i mam 35 lat. (...) W domu mam 4 MANIAKÓW komputerowych: męża i 3 synów. Male audiotele - ile czasu mogę mieć dziennie spędzić przy komputerze? A przecież lubię sobie pograć (zdziwiłeś?) (...) Kto, powtarzam: KTO wpadł na pomysł, żeby dać pełną wersję Dark Colony? Zamorduję, posiekałam i uguję z niego głusza, a kość dam psu! Od tego czasu mój słubny stał się fanem RTS-ów i grywa w nie codziennie albo prawie codziennie do 1.30 w nocy. Roz...wallisicie mi życie erotyczne prawie do cna!

**Gulp :)). Tja, miałem kiedyś (daaawno temu) taki odpad na punkcie XComu, gdy przez 2-3 tygodnie kładłem się spać o 2-3-4 (!) nad ranem. Rozumiem panu mądry :). Ale - po drobnych naciśkach :) - okazało się, że można grać ZALEDWIE do 12 w nocy. W każdym razie ukończenie gry zwykle powoduje u facetów powrót do rzeczywistości. Wszelkie zaledwie zwykłe wątki wówczas hurtują nadabiane (lojalnie uprzedzam :)).**

**Pozdrowienia dla żony Smugglera. Jeśli Twój mąż zachowuje się jak mój, to nie masz, siostro, lekkiego żywota.**

Faktem jest, że nie ma. Faktem też jest, że nie przyjmuję tego z pokorą i - że tak powiem - zdziałałam minie w wielu sprawach znacząco utemperować. Co stwierdzam z tzw. mieszanymi uczuciami, bo np. brakuje mi bardzo słuchania muzyki z na full rozrękomyjni kolumnami 120 W... (Cha, cha! A ja sobie nie żałuję! Zapytajcie moich sąsiadów. - Jedi:)).

**(...) Temat "baba i komputer". Że niby dziewczyny i kobiety to w tych sprawach zielone jak jabłka w czerwcu i tylko go odkurzać umieją. A ja wam barany mówię, że jakby Wam siostra albo matka tego sprzętu nie odkurzyła, to byś osle na ekranie nic nie widział, a klawiatura by ci grzybem zarosła.**

**Faceci - zmieńcie się z nami rolam! Pierzcie, gotujcie, sprzątajcie, myjcie gary - a my w tym czasie zasiadziemy przed ekranem.**

[Smuggler schował się pod biurkiem i czeka, aż burzinnie - standardowa metoda przetrwania w taki sytuacji :)].

**Po pół roku, o ile nie będziecie już na psychiatriku, pogadam, kto jest lepszy (...). Zresztą sptytajcie przeciętnego kibola, co on umie zrobić z kompem? Chyba tylko skopać monitor, a przecież jest facetem!**

**Mamuška z synkiem**

Na końcu listu był dopisek 10-letniej latośni, żałając się m.in., że Tata - jak dorwał demo Deus Ex - to już nikogo do kompa nie dopuszcza. Proszę taty... to już przesada. Proszę NATYCHMIAST wypełnić test na uzależnienie od komputera (jest w Action Magu na CD)!

**Jedi, Smuggle, wy patafony jedne! Napisalam do was już 4065 listów, a wy wydrukowaliście tylko 1138. To skandal! A na dodatek wyciągniecie 140 stron z mojego ostatniego listu, a więc to, co wydrukowaliście, było wyrwane z kontekstu. A w ogóle to czemu nie zamieszciliście jeszcze pełnej wersji Settlers MCMXII i Quake III, nie mówiąc już o SimCity 21000, które stanowczo się domagam. I skończcie z tymi lamerami, Prawdziwi Użytkownicy Na Pewno Nie Lamerzy mamy te języki w malym paluszu i moglibyśmy z powodzeniem wygrać z posad programistów z Microsoft (tutaj, gdybym tylko jednego z tych, którzy tworzą gry, znał język programowania, z powodzeniem wygrał z posad programistów z Microsoft), gdybym tylko jednego z tych, którzy tworzą gry, znał język programowania, z powodzeniem wygrał z posad programistów z Microsoft (tutaj, gdybym tylko jednego z tych, którzy tworzą gry, znał język programowania, z powodzeniem wygrał z posad programistów z Microsoft), gdybym tylko jednego z tych, którzy tworzą gry, znał język programowania, z powodzeniem wygrał z posad programistów z Microsoft (tutaj, gdybym tylko jednego z tych, którzy tworzą gry, znał język programowania, z powodzeniem wygrał z posad programistów z Microsoft), gdybym tylko jednego z tych, którzy tworzą gry, znał język programowania, z powodzeniem wygrał z posad programistów z Microsoft (tutaj, gdybym tylko jednego z tych, którzy tworzą gry, znał język programowania, z powodzeniem wygrał z posad programistów z Microsoft), gdybym tylko jednego z tych, którzy tworzą gry, znał język programowania, z powodzeniem wygrał z posad programistów z Microsoft (tutaj, gdybym tylko jednego z tych, którzy tworzą gry, znał język programowania, z powodzeniem wygrał z posad programistów z Microsoft), gdybym tylko jednego z tych, którzy tworzą gry, znał język programowania, z powodzeniem wygrał z posad programistów z Microsoft (tutaj, gdybym tylko jednego z tych, którzy tworzą gry, znał język programowania, z powodzeniem wygrał z posad programistów z Microsoft), gdybym tylko jednego z tych, którzy tworzą gry, znał język programowania, z powodzeniem wygrał z posad programistów z Microsoft (tutaj, gdybym tylko jednego z tych, którzy tworzą gry, znał język programowania, z powodzeniem wygrał z posad programistów z Microsoft), gdybym tylko jednego z tych, którzy tworzą gry, znał język programowania, z powodzeniem wygrał z posad programistów z Microsoft (tutaj, gdybym tylko jednego z tych, którzy tworzą gry, znał język programowania, z powodzeniem wygrał z posad programistów z Microsoft), gdybym tylko jednego z tych, którzy tworzą gry, znał język programowania, z powodzeniem wygrał z posad programistów z Microsoft (tutaj, gdybym tylko jednego z tych, którzy tworzą gry, znał język programowania, z powodzeniem wygrał z posad programistów z Microsoft), gdybym tylko jednego z tych, którzy tworzą gry, znał język programowania, z powodzeniem wygrał z posad programistów z Microsoft (tutaj, gdybym tylko jednego z tych, którzy tworzą gry, znał język programowania, z powodzeniem wygrał z posad programistów z Microsoft), gdybym tylko jednego z tych, którzy tworzą gry, znał język programowania, z powodzeniem wygrał z posad programistów z Microsoft (tutaj, gdybym tylko jednego z tych, którzy tworzą gry, znał język programowania, z powodzeniem wygrał z posad programistów z Microsoft), gdybym tylko jednego z tych, którzy tworzą gry, znał język programowania, z powodzeniem wygrał z posad programistów z Microsoft (tutaj, gdybym tylko jednego z tych, którzy tworzą gry, znał język programowania, z powodzeniem wygrał z posad programistów z Microsoft), gdybym tylko jednego z tych, którzy tworzą gry, znał język programowania, z powodzeniem wygrał z posad programistów z Microsoft (tutaj, gdybym tylko jednego z tych, którzy tworzą gry, znał język programowania, z powodzeniem wygrał z posad programistów z Microsoft), gdybym tylko jednego z tych, którzy tworzą gry, znał język programowania, z powodzeniem wygrał z posad programistów z Microsoft (tutaj, gdybym tylko jednego z tych, którzy tworzą gry, znał język programowania, z powodzeniem wygrał z posad programistów z Microsoft), gdybym tylko jednego z tych, którzy tworzą gry, znał język programowania, z powodzeniem wygrał z posad programistów z Microsoft (tutaj, gdybym tylko jednego z tych, którzy tworzą gry, znał język programowania, z powodzeniem wygrał z posad programistów z Microsoft), gdybym tylko jednego z tych, którzy tworzą gry, znał język programowania, z powodzeniem wygrał z posad programistów z Microsoft (tutaj, gdybym tylko jednego**

## Refleksje & strach

Na początku chciałbym zaznaczyć, że jestem jednym z tych nielicznych już prawdopodobnie (mam nadzieję, że nie) dinozaurów, wychowanych na świętej papierni magazynu Top Secret. Do dnia dzisiejszego przetrzymuję sterty papieru tegoż miesięcznika, który swego czasu był - to trzeba powiedzieć - najlepszym czasopismem ukazującym rynek gier komputerowych w Polsce. Ten zaś był wtedy dopiero co rozwijającym się procesem w pokomunistycznej gospodarce naszego kraju. Gry ukazywały się ze znaczonym opóźnieniem, a o spolszczeniu choćby takiego tytułu jak Kyrandia: Hand of Fate trąbiąco a trąbiąco!

Stare czasy, ja sam mam Bajtki i Komputera z połowy lat 80., gdzie np. reklamowano superokazję: XT 12 MHz, 2 MB RAM, monitor mono chyba 12" (grafika tylko w trybie tekstowym i mniej niż 320 x 200) + 2 stacje dysków za marnie 2500 \$. (przy średniej polskiej pensji rządu 20-30 \$ miesięcznie...). Hęęę.

W przeciwieństwie do dzisiejszej rzeczywistości nie była to najnormalniejsza codzienność - gry były szalenie drogie jak na owe czasy (no choćby jeden przykład: 1995 r., Under a Killing Moon - jedynie 2 300 000 starych złotych (!!!) - 230 nowych), a spolszczenie gry powodowało kolejne koszta ponoszone przez wydawcę, a raczej przez dystrybutora w Polsce... a ostatecznie przez gracza. Tak więc drody, świeże upieczenia posiadacze skrzynki na gofry (czytaj: pełca): rynek gier komputerowych w naszym kraju odniósł już sukces! Bah!... żeby to jeden! Na to, co mamy dzisiaj, musiano pracować wiele lat i oddać przy tym hektolitry świeżego, cuchnącego potu. Dzisiaj toczy się wreszcie walka o klienta; co za tym idzie, następuje opuszczanie cen na tyle, na ile jest to możliwe. Gdybym miał się oprzeć choćby na wyżej przedstawionym przeze mnie przykładzie (Under a Killing Moon), czili grze-prekursorze kolejnych przygódówek, grze, której jakość wallia wszystko to, co się wcześniej widziało... to taki choćby Unreal Tournament kosztowałby dzisiaj - uwzględniając inflację roczną i parę tam innych jeszcze proceduralnych bzdur - około 400-450 zł (!!), kosztuje około 90 zł. Tak więc nie piszcie już, że w Polsce jest źle i że gry są niedostępne dla graczy. Wiem, że wszyskie znajdzie się taką pierdolą, która bliższa będzie wzdłuż i w szerze na obecną sytuację, dopóki nie dostanie gier za darmo, ale - jak to kiedyś ktoś umiejętnie na łamach TS napisał: takich to zresztą zresetować i zawirusować! :)

Kolejnym problemem, jaki chciałbym poruszyć, jest... strach, jaki towarzyszy przy pisaniu do Was. Ludzie!!! Czy Wy wiecie, ile razy już (do tego momentu tego listu) przeczytałem te moje szczerze powiedzieć - WYPOMINY? To jest okropne!!! Nawet podczas swojej matury pisemnej z języka polskiego nie miałem takich zmartwień. To jest ogromny minus dla CDA. Może i jesteście oblegani jakimiś bluzgami, fakami czy też zmaterializowaną niechęcią przesypaną do Was w postaci C4, ale chłopaki: starajcie się ignorować ten tychże delikwentów, bo po dniu dzisiejszym odbiąć się to na was - ludziach, którzy chcą napisać, porozmawiać, wymienić zdania na te i na tamte tematy... Otóż przeczytanie list od takiego bobka, fapieci tryb "extremely bloody thing", a efekt - zaledwie jednego "maluchego" fragera - widoczny jest przy odpowiadaniu na kolejne dwa listy, co czasem wyraźnie daje nam do rozumienia (załeć jedno "green cookie" podczas przeglądania pismideli do "ekszy redakcji");... a na to redakcja głośnym wrzaskiem: Let me have it! ;).

## Darshan

Nie, bez strachu panowie - kto napisze normalny list, dostanie normalną odpowiedź. Ale jak chcecie podzielić się zwiastunem i bluzgą, co popadnie - oczywiście, że odpiąć podobną walutę. Z karmnymi odsetkami liczącymi od czasów burzlenia Bastilly. A jeśli ktoś ze strachu przed złożliwościami sprawdzi pisownię w słowniku choć włączyć autokorektę w Wordzie i postara się wymyślić jak najlogiczniejsze argumenty zamiast bluzgów - no to tylko się cieszyć! Przyda się na maturze albo choć egzaminie do liceum!

## Niedoinformowany

Do czego służy działa "GamerWalker", bo do tej pory nie załapalem?

## Maras z Poznania

Do grąlestej trybileży trójdziesiętnej oraz wsteczniej i wstecznnej (tak, te wycięto wzdłużnie). Watson! Co w tłumaczeniu na ludzki język znaczy mniej więcej: jest to skrócony przewodnik po recenzowanych w danym

numerze grach (taki zmodernizowany miniogłupiacz z chłodnią do szkrypcie ręcznie struganą na osłe - Jedi). Ponadto możecie poznąć, co o danej grze sądzą inni redaktorzy, a nie tylko recenzent. Naturalnie to teoria, bo w praktyce komentarze nieraz są o wszystkim, tylko nie o grze - no ale tak to bywa, jak się dopuściła ta bandę naładowanych sterydam, pakerów do klawiatury :).

## Inglisz inwejżyn

(...) O czym to ja miałem piisać? Już wiem o inwazji zły Anglików na Wrocław. Dlaczego wszystkim wydaje się, że CDA po tym ataku zostanie całkowicie przemienne w jakieś superkomercyjne pismo, dla ludzi, którzy nic nie wiedzą o komputerach, i innych niby-hakerów? Pomyślimy nad tym problemem, może wydaje się, że po tyłu najazdach (od początku istnienia naszego kraju byliśmy nękaną przez sąsiadów, po części także ze swojej głupoty), gdy zabrakło Hitlerów i komunistów, trzeba znaleźć nowego wroga - kto nim będzie? Oczywiście Anglicy, nie pomagali nam w czasie II wojny światowej [no jak to nie? - red.], więc odegramy się na nich teraz. Bić Anglików! Nowe hasło na murach. Ale kto w czasach kapitalizmu i ostrej konkurencji (czasami za ostrej) próbuje zabić "kurę (może jednak gumowego kurczaka) znosząc złote jajka"?

## Gizmo

Ciacho, nie znasz się, czytelnicy wiedzą lepiej. Ponadto i tak wszyscy wiemy, że tak naprawdę to są masoni z Czescienni, którzy tylko udają Anglików. Dowód? Bardzo prosto - nie rozumieją po angielsku! Mówią do nich moja najlepsza angielszczyzna (a mam dyplom: ukończyłem listownie kurs - tygodniowy - angielskiego dla zaawansowanych niezaawansowanych). A ci robią wielkie oczy i NIC nie kumają!

bw. Bierut  
Ale bluzgi też idą tylko na niego :). Chociaż za te - dziesiąt mld \$ to ja też bym się pozwolił troszkę poobrać :).

## Nie ma sensu czytać!

Man tylko jedno do powiedzenia, mianowicie czytając listy (...) doszędem do wniosku, że nie ma sensu czytać tych bzdur [OK, już nie czytam tego dalej :] - Smgi! - (tzn. waszych wymijających odpowiedzi). Sami przynajmniej, że nie znacie wszystkich odpowiedzi (np. list Mr. Cooper & Mr. Omen w 10/00), więc po co w ogóle takie odpowiedzi piszcie, można przecież napisać "nie znany odpowiedzi na to pytanie", ale Wy oczywiście udajecie, że wiecie.

Tylko Bóg wie wszystko. Ponadto nie udajemy, że wieśmy - czasem wiemy i nie możemy powiedzieć, czasem za po prostu nie wiemy - i wtedy mówimy, że nie wiemy. Gdzie niby udajemy, że coś wiemy, gdy nie wiemy? (Namotafem?).

A teraz przytoczę to, co napisaliście kilka listów wcześniej "Lamerstwo to nie niewiedza, a UDANIE WIEDZY!", tzn. jeżeli udajecie, że wiecie, to jesteście lamerami, jak widać:-).

Jeśli świadomość, że jesteśmy lamerami, sprawia, że masz lepszy humor - to nie ma sprawy. Możesz nawet rozgłosić, że robimy pod siebie dwa razy dziennie. Nie zaprzeczymy. (O chwilunia! Mów za siebie! Świñtuchu jeden... - Jedi).

(...) Pierwszy i ostatni raz kupilem to pismo, po prostu jest bezużyteczne, za mało programów, jakieś beznadziejne bzdury. A i moglibyście sprzedać CD osobno, bo większość się placi za te j\*\*\*\* okładkę tego pisma niż CD, a i tak w tym pismie jest 50% reklam. Zresztą co Was to interesuje, Wy - jak inni - nie myślicie o dobru czytelników, tylko ile wynosi Wasza pensja.

A Ty niby tylko o tym, jak zbawić świat, dumasz, idealisto? Dobro czytelników = dobre, ciekawe pismo = wielekszy popyt na nie = wielekszy nakład = wielekszy popyt (taka jest przynajmniej teoria). Zatem myśląc o pensjach myślimy o czytelnikach - i na odwrót. Stąd state o Was myślimy, co tu kryć, i chcielibyśmy żebyście były naaaajaaaszczeliswijszymi czytelnikami na świecie. Widzisz, jakie z nas bezinteresowne aniołki?

Cóż, taka jest prawda :

## Radoszka z Radomia

Prawda jest jak d\*\*a - każdy ma własną. Ta Twoja jest jednak nieco dziwna.

## Analfabetyzm

Od pewnego czasu wśród nowych użytkowników PC

szerzy się, jak to ja nazywam, analfabetyzm komputerowy. Jest on coraz częściejauważany i poruszany przez starszych użytkowników. Żeby was lepiej przedstawić, mój pogląd w tej sprawie, cofnę się o parę lat. Do czasu, kiedy ludzie całymi godzinami siedzieli przed migającymi na czarnym tle białymi literami. (...). Mówią oczywiście o zmierzchowych czasach DOS-a. (...). Każdy znał wtedy wszystkie, a przynajmniej większość komend tego systemu. Dlaczego? Bo był USZMUSZY DO zapoznania się z nimi. (...). Ale zobaczyli, co się dzieło później. (...). Po jakimś czasie powstaje Windows. Jak to się mówi, jest on "przyjazny dla użytkownika". Jest również systemem intuicyjnym opierającym się na siatce skojarzeń. Jednym słowem, można go poznawać w kilka godzin (nie mówiąc oczywiście o jakichś zawszeowych opcjach, ale o podstawowych jego funkcjach). Młodzi użytkownicy uczyli się instalować gry... po czym nie robili nic innego, tylko grali. Nie byli już, tak jak w DOS-ie, zmuszeni do nauki polecen. I stało się to, co stałoby się w szkole, gdyby nie było ocen. By człowiek się uczył, musi istnieć coś, co go do tego popycha, a Windowsowi najwyraźniej tego brakuje. Na szczęście powstały jeszcze różne alternatywy dla Windowsa o wiele od niego ambitniejsze. Przykładem jest Linux, który ostatnio zdobywa coraz większą popularność. Uważam to za dobry znak, ponieważ jest to system, w którym trzeba wykazać się pewną inicjatywą i aktywnością. Podsumowując stwierdzam, że pewną winę za tak małą wiedzę i bezczynność użytkowników pełtów ponosi Windows, i jednocześnie winszuję Gatesowi za to, że potrafił stworzyć coś tak wygodnego (i znów wszystkie zaszczyty przypadają jemu, jakby robił to wszystko bez niczyjej pomocy :)).

bw. Bierut

Sam wolę legalne produkty, ale nasze państwo i naród nie dorosły jeszcze do tego, aby stać nas było na legalne produkty (...) aż się płakać chce, gdy się patrzy na wszystko z perspektywy zwykłego człowieka (...), który widzi te piękne witryny sklepów, gdzie np. kurtka Adidas kosztuje 500 zł. A ja pensji mam 800 zł, z czego 310 daje na studia informatyczne. Dlatego kupuję piraty (...) Jak chcecie się ze mnie pośmiać, że zarabiam 800 zł miesięcznie, to jestem do dyspozycji (...), a moje poparcie dla piratów będzie nadal.

Stop. Po pierwsze NIGDY nie kpiliśmy i żartowaliśmy z tego, że komuś jest ciężko čeže go nie stać na te czyste dobra. Bo to by już nie było nawet charmostwo, a zwykłe prostactwo. Niemniej nie radziłbym narzekać; popatrz na to, co dzieje się choćby niewielko naszych granic: tu wojny, tam średnia pensja sięga Aż 60 \$ (i wcale nie mówimy o Etiopii!), co oznacza, że jest bardzo wielu, którzy zarabiają połowę tego itd. Mogłeś trafić gorzej. No i choć masz pracę... To na pocieche. Piszesz, że oddajesz niemal pół swojej pensji, aby studiować informatykę. Zajmie Ci to parę lat. Potem np. założysz własną firmę (co kosztuje), kupisz sprzęt i software (też kosztuje) - portfel list wyżej. Wszystko po to, by w końcu się czegoś dorobić i nie tylko patrzeć na lśniące wystawy. Powiedzmy, że wpadniesz na pomysł na świetną grę albo program. Kolejne parę lat będziesz sobie odmawiać wszystkiego, spał po 4-5 godzin dziennie, żywił się suchymi bułkami - by mieć kasę na realizację projektu. W końcu - jesteś! Masz swój klucz do Sezamu! Masz program, którego napisanie kosztowało Cię OGROMNE wieloletnie wyrzeczenia - począwszy od odkładania kaszy na studia. Lecz teraz w końcu los się odwróci, teraz w końcu będziesz miał szansę... - i marzysz. Po czym widzisz, jak setki Kazów na giełdzie sprzedajesz ten program po 10-20 zł od sztuki, a ty masz z tego g\*\*\*. Wtedy zapewne pojmiiesz, że mimo wszystko prawie nie warto popierać, bo kto mieczy się w informatyce. Zajmie Ci to parę lat. Potem np. założysz własną firmę (co kosztuje), kupisz sprzęt i software (też kosztuje) - portfel list wyżej. Wszystko po to, by w końcu się czegoś dorobić i nie tylko patrzeć na lśniące wystawy. Powiedzmy, że wpadniesz na pomysł na świetną grę albo program. Kolejne parę lat będziesz sobie odmawiać wszystkiego, spał po 4-5 godzin dziennie, żywił się suchymi bułkami - by mieć kasę na realizację projektu. W końcu - jesteś! Masz swój klucz do Sezamu! Masz program, którego napisanie kosztowało Cię OGROMNE wieloletnie wyrzeczenia - począwszy od odkładania kaszy na studia. Lecz teraz w końcu los się odwróci, teraz w końcu będziesz miał szansę... - i marzysz. Po czym widzisz, jak setki Kazów na giełdzie sprzedajesz ten program po 10-20 zł od sztuki, a ty masz z tego g\*\*\*. Wtedy zapewne pojmiiesz, że mimo wszystko prawie nie warto popierać, bo kto mieczy się w informatyce. Zajmie Ci to parę lat. Potem np. założysz własną firmę (co kosztuje), kupisz sprzęt i software (też kosztuje) - portfel list wyżej. Wszystko po to, by w końcu się czegoś dorobić i nie tylko patrzeć na lśniące wystawy. Powiedzmy, że wpadniesz na pomysł na świetną grę albo program. Kolejne parę lat będziesz sobie odmawiać wszystkiego, spał po 4-5 godzin dziennie, żywił się suchymi bułkami - by mieć kasę na realizację projektu. W końcu - jesteś! Masz swój klucz do Sezamu! Masz program, którego napisanie kosztowało Cię OGROMNE wieloletnie wyrzeczenia - począwszy od odkładania kaszy na studia. Lecz teraz w końcu los się odwróci, teraz w końcu będziesz miał szansę... - i marzysz. Po czym widzisz, jak setki Kazów na giełdzie sprzedajesz ten program po 10-20 zł od sztuki, a ty masz z tego g\*\*\*. Wtedy zapewne pojmiiesz, że mimo wszystko prawie nie warto popierać, bo kto mieczy się w informatyce. Zajmie Ci to parę lat. Potem np. założysz własną firmę (co kosztuje), kupisz sprzęt i software (też kosztuje) - portfel list wyżej. Wszystko po to, by w końcu się czegoś dorobić i nie tylko patrzeć na lśniące wystawy. Powiedzmy, że wpadniesz na pomysł na świetną grę albo program. Kolejne parę lat będziesz sobie odmawiać wszystkiego, spał po 4-5 godzin dziennie, żywił się suchymi bułkami - by mieć kasę na realizację projektu. W końcu - jesteś! Masz swój klucz do Sezamu! Masz program, którego napisanie kosztowało Cię OGROMNE wieloletnie wyrzeczenia - począwszy od odkładania kaszy na studia. Lecz teraz w końcu los się odwróci, teraz w końcu będziesz miał szansę... - i marzysz. Po czym widzisz, jak setki Kazów na giełdzie sprzedajesz ten program po 10-20 zł od sztuki, a ty masz z tego g\*\*\*. Wtedy zapewne pojmiiesz, że mimo wszystko prawie nie warto popierać, bo kto mieczy się w informatyce. Zajmie Ci to parę lat. Potem np. założysz własną firmę (co kosztuje), kupisz sprzęt i software (też kosztuje) - portfel list wyżej. Wszystko po to, by w końcu się czegoś dorobić i nie tylko patrzeć na lśniące wystawy. Powiedzmy, że wpadniesz na pomysł na świetną grę albo program. Kolejne parę lat będziesz sobie odmawiać wszystkiego, spał po 4-5 godzin dziennie, żywił się suchymi bułkami - by mieć kasę na realizację projektu. W końcu - jesteś! Masz swój klucz do Sezamu! Masz program, którego napisanie kosztowało Cię OGROMNE wieloletnie wyrzeczenia - począwszy od odkładania kaszy na studia. Lecz teraz w końcu los się odwróci, teraz w końcu będziesz miał szansę... - i marzysz. Po czym widzisz, jak setki Kazów na giełdzie sprzedajesz ten program po 10-20 zł od sztuki, a ty masz z tego g\*\*\*. Wtedy zapewne pojmiiesz, że mimo wszystko prawie nie warto popierać, bo kto mieczy się w informatyce. Zajmie Ci to parę lat. Potem np. założysz własną firmę (co kosztuje), kupisz sprzęt i software (też kosztuje) - portfel list wyżej. Wszystko po to, by w końcu się czegoś dorobić i nie tylko patrzeć na lśniące wystawy. Powiedzmy, że wpadniesz na pomysł na świetną grę albo program. Kolejne parę lat będziesz sobie odmawiać wszystkiego, spał po 4-5 godzin dziennie, żywił się suchymi bułkami - by mieć kasę na realizację projektu. W końcu - jesteś! Masz swój klucz do Sezamu! Masz program, którego napisanie kosztowało Cię OGROMNE wieloletnie wyrzeczenia - począwszy od odkładania kaszy na studia. Lecz teraz w końcu los się odwróci, teraz w końcu będziesz miał szansę... - i marzysz. Po czym widzisz, jak setki Kazów na giełdzie sprzedajesz ten program po 10-20 zł od sztuki, a ty masz z tego g\*\*\*. Wtedy zapewne pojmiiesz, że mimo wszystko prawie nie warto popierać, bo kto mieczy się w informatyce. Zajmie Ci to parę lat. Potem np. założysz własną firmę (co kosztuje), kupisz sprzęt i software (też kosztuje) - portfel list wyżej. Wszystko po to, by w końcu się czegoś dorobić i nie tylko patrzeć na lśniące wystawy. Powiedzmy, że wpadniesz na pomysł na świetną grę albo program. Kolejne parę lat będziesz sobie odmawiać wszystkiego, spał po 4-5 godzin dziennie, żywił się suchymi bułkami - by mieć kasę na realizację projektu. W końcu - jesteś! Masz swój klucz do Sezamu! Masz program, którego napisanie kosztowało Cię OGROMNE wieloletnie wyrzeczenia - począwszy od odkładania kaszy na studia. Lecz teraz w końcu los się odwróci, teraz w końcu będziesz miał szansę... - i marzysz. Po czym widzisz, jak setki Kazów na giełdzie sprzedajesz ten program po 10-20 zł od sztuki, a ty masz z tego g\*\*\*. Wtedy zapewne pojmiiesz, że mimo wszystko prawie nie warto popierać, bo kto mieczy się w informatyce. Zajmie Ci to parę lat. Potem np. założysz własną firmę (co kosztuje), kupisz sprzęt i software (też kosztuje) - portfel list wyżej. Wszystko po to, by w końcu się czegoś dorobić i nie tylko patrzeć na lśniące wystawy. Powiedzmy, że wpadniesz na pomysł na świetną grę albo program. Kolejne parę lat będziesz sobie odmawiać wszystkiego, spał po 4-5 godzin dziennie, żywił się suchymi bułkami - by mieć kasę na realizację projektu. W końcu - jesteś! Masz swój klucz do Sezamu! Masz program, którego napisanie kosztowało Cię OGROMNE wieloletnie wyrzeczenia - począwszy od odkładania kaszy na studia. Lecz teraz w końcu los się odwróci, teraz w końcu będziesz miał szansę... - i marzysz. Po czym widzisz, jak setki Kazów na giełdzie sprzedajesz ten program po 10-20 zł od sztuki, a ty masz z tego g\*\*\*. Wtedy zapewne pojmiiesz, że mimo wszystko prawie nie warto popierać, bo kto mieczy się w informatyce. Zajmie Ci to parę lat. Potem np. założysz własną firmę (co kosztuje), kupisz sprzęt i software (też kosztuje) - portfel list wyżej. Wszystko po to, by w końcu się czegoś dorobić i nie tylko patrzeć na lśniące wystawy. Powiedzmy, że wpadniesz na pomysł na świetną grę albo program. Kolejne parę lat będziesz sobie odmawiać wszystkiego, spał po 4-5 godzin dziennie, żywił się suchymi bułkami - by mieć kasę na realizację projektu. W końcu - jesteś! Masz swój klucz do Sezamu! Masz program, którego napisanie kosztowało Cię OGROMNE wieloletnie wyrzeczenia - począwszy od odkładania kaszy na studia. Lecz teraz w końcu los się odwróci, teraz w końcu będziesz miał szansę... - i marzysz. Po czym widzisz, jak setki Kazów na giełdzie sprzedajesz ten program po 10-20 zł od sztuki, a ty masz z tego g\*\*\*. Wtedy zapewne pojmiiesz, że mimo wszystko prawie nie warto popierać, bo kto mieczy się w informatyce. Zajmie Ci to parę lat. Potem np. założysz własną firmę (co kosztuje), kupisz sprzęt i software (też kosztuje) - portfel list wyżej. Wszystko po to, by w końcu się czegoś dorobić i nie tylko patrzeć na lśniące

# Omnia 2001 Najbardziej multimedialna

*nie tylko* encyklopedia!

Encyklopedyczny pakiet edukacyjny na czterech płytach CD-ROM

- Encyklopedia
- Słownik wyrazów obcych W. Kopalińskiego
- Atlas ciała ludzkiego
- Literatura polska
- Multimedialna encyklopedia sportu
- Atlas świata
- Interaktywne mapy tematyczne
- Wydarzenia XX wieku
- Wirtualne wyprawy
- Historia
- Ludzie
- Świat wiedzy
- Mediateka
- Prezentacje 3D
- Malarstwo
- Galeria multimedialnych
- Internet
- Dziedziny
- 55 000 haseł encyklopedycznych i słownikowych
- 6500 zdjęć i ilustracji
- 600 map
- 450 nagrań
- 300 tabel
- 130 filmów i animacji
- Interakcje, obiekty 3D, zdjęcia panoramiczne

[www.omnia-online.pl](http://www.omnia-online.pl), infolinia (0 22) 644 50 36

Do nabycia w dobrych księgarniach multimedialnych, kioskach i supermarketach

KONTYNUACJA NAJLEPSZEJ GRY STRATEGICZNEJ WSZECHCZASÓW

# CYWILIZACJA II PRÓBA CZASU



3 W 1

TRZY GRY W JEDNEJ!

W SPRZEDAŻY  
JUŻ W STYCZNIU

Gry z serii „Cywilizacja” to jedne z najlepszych gier strategicznych jakie do tej pory ujrzały światło dzienne. Cywilizacja 2 Próba Czasu to kontynuacja tej serii i tak naprawdę aż trzy gry w jednej! Pierwsza to Cywilizacja II, klasyczna gra strategiczna, której akcja rozgrywa się na powierzchni naszej planety, druga to Wszechświat Lalande 21185, którego akcja rozgrywa się w kosmosie na odległych, niezbadanych planetach trzecia to Świat Midgardu, czyli miasta w chmurach, głęboko pod powierzchnią lądu lub w podwodnej otchłani. Podejmij wyzwanie - stwórz potężne i rozwinięte mocarstwo w każdym z tych odmiennych światów. Wyrusz w podróż w nieznane, by odkryć, a następnie podbić nowe ludy, kultury, dzikie lądy, wielkie kontynenty. Buduj, broń się i atakuj. Zarządzaj swoim światem mądrze i sprawiedliwie, bądź władcą bezwzględnym ale i rozważnym. Stań się częścią historii.

Po raz pierwszy możesz dołączyć do trzymilionowej rzeszy fanów Cywilizacji 2 grając w profesjonalnie przygotowaną polską wersję gry i płacąc jedynie 79 złotych!

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA  
ZAMÓW JUŻ DZIŚ  
(0-22) 519 69 69  
[www.wirtualny.com](http://www.wirtualny.com)

Wersja polska  
i wyłączna dystrybucja w Polsce  
**CD PROJEKT**  
[www.cdprojekt.com](http://www.cdprojekt.com)



**MICRO PROSE**

DOBRA CENA • DOBRA CENA • DOBRA CENA  
79 ZŁOTYCH

PROFESSIONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA  
PL

CD PROJEKT

Sklep i sklep internetowy CD Projekt, Warszawa, ul. Jagiellońska 25a, tel. 0 22 654 23 65; Biuro handlowe CD Projekt: Warszawa ul. Pereca 2, tel. 0 22 654 23 65; Biuro handlowe CD Projekt: Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 69

© 1997 Hasbro Interactive, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone.



# colin mcrae rally 2.0™

## Realny jak nigdy dotąd

W roli Twojego pilota:

### Krzysztof Hołowczyc



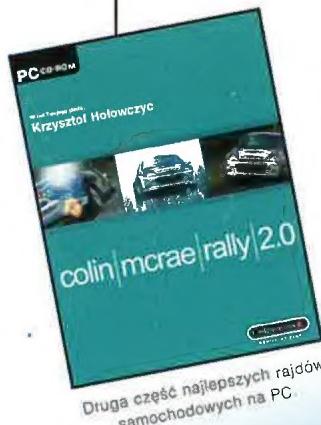
Poprowadź **najszybsze samochody** rajdowe jakimi ścigali się dawni i obecni mistrzowie.



Zmierz się z najlepszymi kierowcami **na 90 międzynarodowych trasach** rajdowych oraz na terenie 3 nowych państw - Kenii, Finlandii oraz Włoch.



Poczuć się jak zawodowiec wsłuchując się w **realistyczne podpowiedzi pilota** w wykonaniu Krzysztofa Hołowczyca pozwalające, optymalnie pokonać każdą trasę.



## Największa dawka adrenaliny

jaką może dostarczyć Ci twój komputer.

Już w sprzedaży w polskiej wersji językowej w przystępnej cenie 99 zł.



SPRZEDAŻ WYSPIEWA  
ZAMÓW JUŻ DZIŚ!  
(0-22) 519 69 69  
www.wirtusplay.com

Wersja polska i  
wyłączna dystrybucja w Polsce  
**CD PROJEKT**  
www.cdprojekt.com

Partner medialny  
**INTERIA.PL**  
www.interia.pl

[www.codemasters.com](http://www.codemasters.com)

© 2005 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters"®, "colin mcrae rally 2.0™" and "GENIUS AT PLAY™" are trademarks of Codemasters. "Colin McRae"® and the Colin McRae signature device are registered trademarks of Colin McRae. All Rights Reserved. "Colin McRae"™ and copyrights, trademarks, designs and images of car manufacturers and / or car manufacturers featured in relation to the game, are being used by Codemasters under license. This game is NOT licensed by or associated with the FIA or any related company. All other trademarks or copyrights are the property of their respective owners.

**Codemasters**   
GENIUS AT PLAY™